scénarios

PREMIÈRES RÉSISTANCES

Premières Résistances est une œuvre de fiction.

CREDITS

UNIVERS DE
Raphaël Bardas, Sébastien Célerin, Maël Le Mée, Tristan Lhomme et Frédéric Weil

Premières Résistances est un supplément développé par Sébastien Célerin et Frédéric Weil
d'après une idée originale de Raphaël Bardas

SCÉNARIOS
K Klinik, par Jérôme Noirez
Grand Theft U-Boot, par Arnaud Cuidet et Willem Peerbolte
Dix Petits Non-A, par Vincent Kaufmann
Mamam les p'tits bateaux, par Raphaël Bardas et Damien Desnous

ILLUSTRATIONS
Stéphane Cocheteux

PLANS
Éric Paris

COUVERTURE
Aurélien Police

CORRECTIONS
flu

MISE EN PAGES
flu
d'après le travail de direction artistique de *RétroFutur*
(Antoine Poulain et Emmanuel Dubourg)

FABRICATION
Nicolas Hutter

DIRECTION ÉDITORIALE
Sébastien Célerin et Frédéric Weil

DÉVELOPPEMENT DU SITE INTERNET
Sébastien Dujardin

REMERCIEMENTS
à Raphaël Bardas pour ses relectures

Errata

La division MultiSim du bureau des loisirs juvéniles de l'agence du Bien-être présente ses excuses à Benjamin Carré, en accord avec l'article JdR-734 du Réglement. Cet artiste officiel europolitain a réalisé la couverture de *RétroFutur*, or son nom a été omis des crédits de cette publication. Une enquête a été exigée par effet bleu afin de déterminer si des subvers sont à l'origine de ce dysfonctionnement.

MULTISIM édition

Multisim Éditions
32, boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS

www.multisim.com

www.retrofutur-rpg.com

Pour rejoindre la *mailing-list* des passionnés de *RétroFutur*, envoyez un e-mail vide à twisted_50s@yahoogroupes.fr

RÉTROFUTUR EST UN JEU DE RÔLE MULTISIM © 2002

Imprimé par **ZURE S.A.**

SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

ERRATA RETROFUTUR

6 **K KLINIK**

Où les Résistants se réveillent dans un hôpital dans lequel tout le monde semble perdre la raison… même eux.

GRAND THEFT U-BOOT 20

Où les Résistants sont bien décidés à ne pas laisser les nazis s'emparer d'une arme de destruction massive au cours d'un *run*. Attention ! Résistants subvers-t Très Endurants recommandés…

36 **DIX PETITS NON-A**

Où les Résistants sont lancés sur une piste sanglante après avoir assisté à une émission photofluide inhabituelle.

MAMAN LES P'TITS BATEAUX 52

Où les Résistants font une rencontre inattendue et se retrouvent embarqués dans une galère. Prudence est mère de sûreté…

Quelques plans bien utiles

Médi-Paris 1	p. 9
Quai 29-B	p. 28
Le BPN Darnand	p. 29
Bureau de l'Hygiène mentale	p. 51

INTRODUCTION & ERRATA

Tous les résistants le disent : on n'oublie pas ses premières opérations. Avec ce premier supplément pour *RétroFutur*, le MJ dispose de quatre nouvelles opérations europolitaines à mettre en scène. Chacune d'entre elles introduit dans les *twisted 50s* un nouveau mouvement et ses réseaux. L'intervention des Résistants propulsera ces groupes sur le devant de la scène subver. En effet, une fois jouées, ces histoires modifieront le cours des *twisted 50s*.

Ces nouveaux mouvements sont l'Armée des Ombres, Combat, Espoir et Monde libre. Ils seront au cœur des intrigues des prochaines publications officielles *RétroFutur*.

L'Armée des ombres est spécialisée dans l'espionnage. Ces résistants s'intéressent pour le moment à une étrange ville-hôpital alt-parisienne : la Klinik.
Combat est le mouvement spécialiste de l'action directe. Il a décidé de réagir à l'annonce d'une épouvantable invention : une bombe de destruction massive.
Espoir est sur le point d'organiser un autre second marché débarrassé de l'influence des Quatre : le marché noir. Ce dernier permettra à la Résistance d'entretenir des liens privilégiés avec les Russes et les Indous.
Monde libre s'est spécialisé dans la pensée politique et la contre-propagande. Il semble indiqué pour s'occuper de la schizopostale et lutter contre le projet Rosebud (*cf. Le Guide de l'Europole*).
Ces mouvements ne demandent qu'à travailler ensemble, malgré leurs différences, mais ils ont pour cela besoin d'une cellule médiatrice… qui pourrait être celle des joueurs. Ainsi, l'Armée des Ombres pourrait bénéficier de l'appui d'une cellule de Combat pour exécuter un traître, ou bien saboter un nœud souterrain de pneumatiques trans-titanopoles ; Monde libre pourrait diffuser des messages contre-propagandiste à tous les administrés grâce au marché noir du mouvement Espoir ; etc.
Si cela devait se produire, nul doute que le CML s'intéressera aux Résistants. Mais c'est déjà une autre histoire… celle de 1953.

Bonne lecture, bon jeu.

ERRATA

Quelques erreurs se sont glissées dans *RétroFutur*. Il s'agit d'omissions ou de « couper-coller » malheureux. Cet article reprend ces coquilles dans l'ordre de lecture, page après page.

- **P. 13, « Une brève histoire étrange » :** La conférence de Princeton a eu lieu en 1950 et non en 1948, comme indiqué en page 31.

- **P. 22, fin du deuxième paragraphe :** Il faut lire : « Coiffeurs, tailleurs, cafés, salles de jeu, salles de théâtre et de cinématographe peuvent y être fréquentés. »

- **P. 43 : « Le jargon des agents » :** Un terme et sa définition ont disparu. « Maison(s) : Centre pénitencier géré par l'agence des Maisons. Leur tutelle est régulièrement disputée par l'agence de la Paix et celle de la Réhabilitation individuelle. »

- **P. 47 : « Le jargon des mafiosi » :** Il manque : « Capo : Responsable de bloc pour le compte de la Cosa Nostra », « Pistole : Monnaie du Possé. », « Sapèques et taëls : Monnaie de la Triade » ; les biftons sont aussi associés à des thunes.

- **P. 51 : « Le jargon des terroristes » :** Un terme et sa définition ont disparu. « Père(s) : Nom attribué aux quatre premiers courants terroristes. Ces derniers sont toujours les plus connus des administrés et défraient régulièrement la chronique. »

- **P. 71, deuxième colonne :** Les flèches entre parenthèses sont erronées. Les deux fois où il est dit qu'on décale de plusieurs colonnes, il n'y a qu'une et deux flèches au lieu de, respectivement, deux et trois flèches.

- **P. 74, « Vider l'Ubik » :** Il manque : « Le MJ provoque une réaction d'une faction après l'échec d'un test de Grisbi (*cf.* p. 138). »

- **Archétypes :** L'Attribut d'influence des égarés est Exclu(e) et non Égaré(e).

- **P. 90, archétype « Sarah » :** Elle a 34 ans et non 29 ans.

- **P. 98, « Épiphanie citoyenne » :** Il faut lire : « … alors que vous suiviez une émission de radio ou un reportage photofluide recommandé par l'agence du Bien-être, la transmission… »

- **P. 103, « Contacté » :** Cet avantage a un coût de 2 (objet Peu Avancé) ou de 4 points (objet Assez Avancé). L'encart correspondant doit donc être ignoré.

- **PP. 104-105, « Visage impénétrable » :** Les tests pour détecter le mensonge d'un personnage doté de ce Trait voient leur ND augmenté — et non diminué.

- **P. 105, « Contacté par hasard » :** Le coût de ce Trait est 2 ou 4.

- **P. 124, Peu Violent, Devoir :** Ce texte est erroné. Il faut lire : « Faire le chaperon rouge, autant de fois que d'armes demandées ce mois-ci. »

- **P. 138, « Touche pas au grisbi ! » :** La table pour utiliser la Manœuvre « Blanchir » (*cf. RétroFutur*, p. 114) est absente, alors que cette action est décrite à cette page. Là voici donc :

Pour augmenter son niveau de Richesse…	Il faut Blanchir *n* Grisbi en un seul test !
De Pas Fortuné à Peu Fortuné	2
De Peu Fortuné à Assez Fortuné	3
D'Assez Fortuné à Fortuné	4
De Fortuné à Très Fortuné	5

• **P. 153 :** La mention « Contact » est manquante pour les actions « Tirer (sur) cible » et « Ventiler ».

• **P. 152, « Maîtriser » :** « Le test d'évasion est majoré », et non minoré, « d'un niveau par prise de risque. »

• **P. 155 : dernière phrase avant « Les armes » :** Il faut lire : « En cas de Réussite, il peut retirer un point de dégâts par prise de risque. » À cela s'ajoute l'exemple suivant.
« Exemple : Pour trois prises de risque, on retranche trois points de dégâts au nombre prévu par la table. Soit dégâts doublés / dégâts entiers / demi-dégâts moins trois points. »

• **P. 159, « Les véhicules » :** « Véhicules à voilure fixe » devient « aéronefs », et « véhicules à voilure tournante » devient autogyres, alors que ces derniers dans le tableau deviennent des « automobiles volantes ».

• **P. 162, quatrième paragraphe :** « Si plusieurs catégories se superposent… nombre de situations : ND ◂ /situation supplémentaire.

• **P. 175, étape 4 :** Il faut lire : « de l'étape 3 — elles sont offertes par l'Au-delà — », au lieu de : « de l'étape 3 — ces dernières sont offertes par l'Au-delà — ».

• **P. 186, « Contacté par hasard » :** Ce texte s'applique aux Traits « Contacté » et « Contacté par hasard ». Le premier, qui est un avantage, fournit un objet Étranger Peu ou Assez Avancé qui rend le personnage respectivement Peu ou Assez Gangrené. Le second rend le personnage Peu ou Assez Gangrené sans lui donner d'objet.

• **P. 192 :** Dans les encarts sur les armes les modificateurs chiffrés pour la Précision devraient en fait être des décalages de ND.

• **P. 193, « Armes ultrageométriques » :** Le pliage nécessaire à leur utilisation exige une phase active au préalable.

• **P. 195, encart du haut :** Même problème que ci-dessus pour l'encombrement de l'armure cette fois.

• **P. 200, troisième colonne, fin de « Miniaturiser » :** Si le test est réussi, la taille de l'objet décroît d'un niveau. Chaque prise de risque permet de diminuer la taille d'un niveau supplémentaire. Chaque objet ne peut souffrir qu'un unique test avec Miniaturiser. En cas d'Échec, la miniaturisation a rendu l'objet inutilisable — destruction, dysfonctionnement…
Par ailleurs, chaque étape — Imaginer, Miniaturiser et Modulariser — nécessite huit jours de travail. Les prises de risque influencent cette durée comme indiqué page 72.

• **P. 201, « Manteau blindé » :** Dans la ligne Modules, au lieu d'un +1 pour l'encombrement il s'agit d'un ND ▸.

• **P. 243, « Points de départ » :** Il s'agit de tests avec Autopsier et non avec Détecter.

• **P. 244, « Que faire ? » :** Ce n'est évidemment pas l'agence de la Paix qui s'occupera de l'enquête dans ce cas, mais bien celle de l'Enseignement. Par ailleurs, on n'appelle pas une agence, on l'Alerte — avec l'Aptitude « Alerter », donc.

• **P. 245, « Gros plan sur le doyen » :** Le doyen n'est pas un Dirsec, car la Dirsec est une assemblée ; c'est le directeur du bureau Univ-London Prestige rattaché à l'agence de l'Enseignement — et *non pas* à celle du Concours. En outre, les professeurs sont membres de l'Enseignement (*cf. RétroFutur*, p. 42).

• **P. 247 :** Le Trancheur laser fait cinq points de dégâts. Il parvient à tuer dans ce scénario car sa victime était déjà bien mal-en-point. Les « munitions » — tant que l'arme est exposée à de la lumière, si faible soit-elle ! — de cette arme n'exigent aucun pliage et ne nécessitent donc pas de phase active de préparation.

1953

La gamme *RétroFutur* suivra un calendrier *twisted* calqué sur le nôtre. Ainsi, l'année prochaine (2003) verra la publication de contenu original prenant place en 1953 dans les *twisted 50s*. pour commencer cette année de résistance, MultiSim proposera en mars 2003 un livre-univers : *Le Guide de l'Europole*. Dans cette publication, les auteurs du livre de règles livrent à tous les Résistants, et à tous les joueurs, des informations complémentaires sur la vie quotidienne et les résistants de *RétroFutur*. Articulé autour de quatre dossiers, ce livre permet aux amateurs de lecture insolite de voyager dans les *twisted 50s*. Il révèle également aux Résistants les sujets de préoccupation de leurs frères d'armes. En février 2003, les éditions Mnémos publient le premier roman de Tristan Lhomme, journaliste et auteur de jeu de rôle, dans l'univers de *RétroFutur* : *Opération Utopie*.

VOILA
EUROPOLE MAGAZINE
REVUE HEBDOMADAIRE
SEMAINE DU 28 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 1951
40 Rus
MÉDI-PARIS 1
À la pointe du progrès

K KLINIK

« Ce n'était pas ce que l'on peut appeler des méthodes conventionnelles… Ça… Je veux dire qu'en tant que chirurgien et psychiatre, j'ai déjà eu à procéder à des interventions plutôt hautes en couleurs… Vous pouvez pas savoir ce qu'on arrive à faire avec une ventouse de chiotte, une aiguille à tricoter ou un os de poulet… Mais là ! J'en aurais bouffé mon diplôme de médecine si j'en avais eu un ! »

• Docteur Benway, interviewé par la revue professionnelle Catgut •

Ce scénario se déroule dans un lieu où l'absurde s'acoquine avec la souffrance humaine : la Klinik, une ville-hôpital alt-parisienne. Blessés à la suite d'un effet ubik de grande ampleur, encombrés de plâtres vivants, les Résistants vont devoir retrouver un patient dénommé Bill Lee, qui attise aussi bien la convoitise du mouvement Armée des Ombres que celle des agences. La piste de Bill Lee se confond très vite avec celle d'un étudiant en « médecine contestataire » : Victoire Misson. Cet étudiant est devenu un non-A à la suite d'injections de lémurine, un hallucinogène extrait du corps de lémuriens malgaches. Persuadé d'être l'ancêtre du capitaine Misson, un pirate qui aurait fondé une communauté utopique nommée Libertalia sur la côte de Madagascar, il cherche à retrouver le chemin psychique de cette ville libre, quitte à maltraiter la réalité. À défaut de Bill Lee, c'est donc Misson que les Résistants doivent exfiltrer de la Klinik.

Ceci est une information ultra-confidentielle

L'agent directeur Burroughs, de l'agence des Étrangers de Paradis, est soi-disant mort au cours de l'explosion d'une partie de la base Grand Canyon… À la suite de ce fait-divers, plusieurs Burroughs sont signalés de par le monde. Physiquement semblables, sans jamais être de parfaits sosies, ils sont apparemment capables de partager leurs consciences, leurs connaissances et leurs fantasmes, formant un gigantesque réseau psychique. Si le phénomène est encore inexplicable, l'Armée des Ombres est la première à le percevoir. Elle a longuement tergiversé pour savoir ce qu'il convenait de faire : détruire les relais Burroughs avant que les agences ne les utilisent — si ce n'est déjà fait — ou au contraire les réunir au service de la Résistance. Le problème n'est pas encore tranché et pour le moment les relais Burroughs sont exfiltrés vers l'Interzone. À force, l'Armée des Ombres perd son avance sur les agences. Le dernier relais Burroughs exfiltré, Bill Lee, a failli tomber entre leurs mains à plusieurs reprises. Et que dire du nouveau relais Burroughs que les Résistants dénichent à la Klinik et qui semble posséder la clé d'une ville utopique ?

Inspiration

Frénésie et non-sens sont ici les maîtres mots. Pensez à William Burroughs — lisez en particulier le chapitre intitulé Benway dans *Le Festin nu* ; si vous voulez approfondir certaines allusions au pirate Misson, lisez également un court texte intitulé *L'Ombre d'une chance*, dans la collection « Les Derniers Mots » chez Christian Bourgois, ainsi que le texte de Daniel Defoe, *Libertalia, Une utopie pirate* dans la collection « L'Esprit Frappeur ». Pensez aux films de Terry Gilliam, à ceux de Fellini, à *L'Hôpital et ses Fantômes* de Lars von Trier, à la musique de Nino Rota, et pourquoi pas à la série *Urgences*.

L'Armée des Ombres (Mouvement)

Historique

L'Armée des Ombres est née comme une révolte discrète, menée par des agents des grandes agences sectorielles affligés par l'absurdité du système et sa violence sociale. Voyant à longueur de journée défiler sous leurs yeux des informations confidentielles, ils ont fait du renseignement et de l'espionnage leur arme privilégiée. L'Armée des Ombres a mis une dizaine d'années avant de se constituer en mouvement organisé. Son plus grand fait d'armes est sans conteste d'avoir fourni pendant deux ans des dossiers issus des bases eurocrates au professeur Einstein. Au cours de cette opération de longue haleine, l'Armée des Ombres a perfectionné ses techniques. Elle a entre autres mis sur pied le réseau de messagers Whisper et le réseau Brume, chargé du développement technologique en matière d'espionnage.

Effectifs

L'Armée des Ombres compte plusieurs milliers de membres à travers l'Europole mais également l'Interzone et les UAA. Une Armée des Ombres encore embryonnaire est en train de voir le jour à Bakufu.

Recrutement

L'Armée des Ombres recrute exclusivement parmi les agents les plus impersonnels — il faut être au moins Assez Administré et au pire Peu Égaré pour postuler. Ce recrutement se fait dans la lenteur et la prudence, et un membre potentiel peut parfois attendre une année avant d'être accepté. Seul le réseau Whisper choisit ses membres parmi les égarés.

Organisation

L'Armée des Ombres est une organisation non pas modulaire mais « nodulaire ». L'un de ses principes est de créer une cellule — ou nodule, selon la terminologie du mouvement — pour une opération, et de la dissoudre aussitôt après sa réalisation — quelle qu'en soit l'issue ! Pour le reste, elle s'articule autour de trois principaux réseaux ayant chacun plusieurs « cerveaux ». Aucune forme de subordination ne lie ces réseaux entre eux, mais une communication permanente et très bien organisée en permet la coordination.

Communications

Comment abondamment communiquer tout en restant discret ? Cette question est à la base de la plupart des protocoles de communication du mouvement. Le premier d'entre eux est le réseau Whisper. Le deuxième réside dans l'utilisation de systèmes de cryptage perfectionnés. Le troisième s'appuie sur le postulat que plus un message est visible, moins on le remarque. Les agents publicitaires appartenant au mouvement utilisent fréquemment des réclames pour faire circuler des messages. Pour un

« Ce n'était pas ce que l'on peut appeler des méthodes conventionnelles... Ça... Je veux dire qu'en tant que chirurgien et psychiatre, j'ai déjà eu à procéder à des interventions plutôt hautes en couleurs... Vous pouvez pas savoir ce qu'on arrive à faire avec une ventouse de chiotte, une aiguille à tricoter ou un os de poulet... Mais là ! J'en aurais bouffé mon diplôme de médecine si j'en avais eu un ! »

• Docteur Benway, interviewé par la revue professionnelle Catgut •

Ce scénario se déroule dans un lieu où l'absurde s'acoquine avec la souffrance humaine : la Klinik, une ville-hôpital alt-parisienne. Blessés à la suite d'un effet ubik de grande ampleur, encombrés de plâtres vivants, les Résistants vont devoir retrouver un patient dénommé Bill Lee, qui attise aussi bien la convoitise du mouvement Armée des Ombres que celle des agences. La piste de Bill Lee se confond très vite avec celle d'un étudiant en « médecine contestataire » : Victoire Misson. Cet étudiant est devenu un non-A à la suite d'injections de lémurine, un hallucinogène extrait du corps de lémuriens malgaches. Persuadé d'être l'ancêtre du capitaine Misson, un pirate qui aurait fondé une communauté utopique nommée Libertalia sur la côte de Madagascar, il cherche à retrouver le chemin psychique de cette ville libre, quitte à maltraiter la réalité. À défaut de Bill Lee, c'est donc Misson que les Résistants doivent exfiltrer de la Klinik.

Ceci est une information ultra-confidentielle

L'agent directeur Burroughs, de l'agence des Étrangers de Paradis, est soi-disant mort au cours de l'explosion d'une partie de la base Grand Canyon... À la suite de ce fait-divers, plusieurs Burroughs sont signalés de par le monde. Physiquement semblables, sans jamais être de parfaits sosies, ils sont apparemment capables de partager leurs consciences, leurs connaissances et leurs fantasmes, formant un gigantesque réseau psychique. Si le phénomène est encore inexplicable, l'Armée des Ombres est la première à le percevoir. Elle a longuement tergiversé pour savoir ce qu'il convenait de faire : détruire les relais Burroughs avant que les agences ne les utilisent — si ce n'est déjà fait — ou au contraire les réunir au service de la Résistance. Le problème n'est pas encore tranché et pour le moment les relais Burroughs sont exfiltrés vers l'Interzone. À force, l'Armée des Ombres perd son avance sur les agences. Le dernier relais Burroughs exfiltré, Bill Lee, a failli tomber entre leurs mains à plusieurs reprises. Et que dire du nouveau relais Burroughs que les Résistants dénichent à la Klinik et qui semble posséder la clé d'une ville utopique ?

Inspiration

Frénésie et non-sens sont ici les maîtres mots. Pensez à William Burroughs — lisez en particulier le chapitre intitulé Benway dans *Le Festin nu* ; si vous voulez approfondir certaines allusions au pirate Misson, lisez également un court texte intitulé *L'Ombre d'une chance*, dans la collection « Les Derniers Mots » chez Christian Bourgois, ainsi que le texte de Daniel Defoe, *Libertalia, Une utopie pirate* dans la collection « L'Esprit Frappeur ». Pensez aux films de Terry Gilliam, à ceux de Fellini, à *L'Hôpital et ses Fantômes* de Lars von Trier, à la musique de Nino Rota, et pourquoi pas à la série *Urgences*.

L'Armée des Ombres (Mouvement)

Historique

L'Armée des Ombres est née comme une révolte discrète, menée par des agents des grandes agences sectorielles affligés par l'absurdité du système et sa violence sociale. Voyant à longueur de journée défiler sous leurs yeux des informations confidentielles, ils ont fait du renseignement et de l'espionnage leur arme privilégiée. L'Armée des Ombres a mis une dizaine d'années avant de se constituer en mouvement organisé. Son plus grand fait d'armes est sans conteste d'avoir fourni pendant deux ans des dossiers issus des bases eurocrates au professeur Einstein. Au cours de cette opération de longue haleine, l'Armée des Ombres a perfectionné ses techniques. Elle a entre autres mis sur pied le réseau de messagers Whisper et le réseau Brume, chargé du développement technologique en matière d'espionnage.

Effectifs

L'Armée des Ombres compte plusieurs milliers de membres à travers l'Europole mais également l'Interzone et les UAA. Une Armée des Ombres encore embryonnaire est en train de voir le jour à Bakufu.

Recrutement

L'Armée des Ombres recrute exclusivement parmi les agents les plus impersonnels — il faut être au moins Assez Administré et au pire Peu Égaré pour postuler. Ce recrutement se fait dans la lenteur et la prudence, et un membre potentiel peut parfois attendre une année avant d'être accepté. Seul le réseau Whisper choisit ses membres parmi les égarés.

Organisation

L'Armée des Ombres est une organisation non pas modulaire mais « nodulaire ». L'un de ses principes est de créer une cellule — ou nodule, selon la terminologie du mouvement — pour une opération, et de la dissoudre aussitôt après sa réalisation — quelle qu'en soit l'issue ! Pour le reste, elle s'articule autour de trois principaux réseaux ayant chacun plusieurs « cerveaux ». Aucune forme de subordination ne lie ces réseaux entre eux, mais une communication permanente et très bien organisée en permet la coordination.

Communications

Comment abondamment communiquer tout en restant discret ? Cette question est à la base de la plupart des protocoles de communication du mouvement. Le premier d'entre eux est le réseau Whisper. Le deuxième réside dans l'utilisation de systèmes de cryptage perfectionnés. Le troisième s'appuie sur le postulat que plus un message est visible, moins on le remarque. Les agents publicitaires appartenant au mouvement utilisent fréquemment des réclames pour faire circuler des messages. Pour un

membre actif du mouvement, le moindre magazine, la moindre émission peut devenir une mine d'informations, et une innocente publicité pour une lessive peut provoquer un branle-bas de combat.

Activités

L'Armée des Ombres est spécialisée dans le renseignement. Ses membres interceptent le maximum d'informations et les cerveaux des réseaux évaluent leur pertinence. Les informations sujettes à caution où celles nécessitant des investigations plus poussées sont mises de côté, les autres sont communiquées aux divers mouvements de la Résistance. L'Armée des Ombres a, par ailleurs, développé des méthodes d'espionnage sophistiquées pour pénétrer les secrets les mieux gardés. Ses membres risquant fréquemment de voir tomber leur couverture, elle est également devenue très active dans le domaine de l'exfiltration et dans la fourniture de vrais faux-papiers et tampons officiels.

Réputation

L'Armée des Ombres ne communique pas avec le public. Elle n'entretient aucune imprimerie clandestine, ne fait aucun affichage, ne distribue pas de tract. Symbolisant la prise de conscience, c'est-à-dire le premier pas sur le chemin de la résistance, « armée des ombres » est devenu dans l'inconscient collectif un terme générique pour qualifier la résistance dans son entier. L'Armée des Ombres se satisfait fort bien de cette confusion et sait s'abriter derrière elle pour cacher sa vraie nature : un mouvement efficace, organisé et parfaitement opérationnel.

Financement

Aucune contribution n'est demandée aux membres de l'Armée des Ombres — qui considère que de telles contributions sont beaucoup trop voyantes —, mais ce mouvement est en position de détourner de petites quantités de TUS et diverses fournitures qui, accumulées, constituent un pécule non négligeable. Certaines prises de participations financières à des affaires industrielles interzoniennes complètent ce pécule.

Relations

- **Dans la Résistance.** L'Armée des Ombres est en relation avec la plupart des grands mouvements de résistance, bien que ces derniers ne le sachent pas toujours. Il est fréquent qu'elle intrigue pour constituer un nodule composé de membres issus d'autres mouvements, dans le cas d'opérations très spécialisées — elle n'est pas douée pour la violence directe. Quoi qu'il en soit, elle reste pour les autres mouvements la plus précieuse source de renseignements.
- **Avec l'extérieur.** L'Armée des Ombres se méfie du crime organisé. Elle n'entretient aucune relation officielle avec lui. Si les circonstances les y obligent, elle constitue un nodule relationnel dans ce seul but. Vis-à-vis du terrorisme, la méfiance se transforme en défiance. Il est arrivé à plusieurs reprises que l'Armée des Ombres fournisse en sous-main aux agences des renseignements permettant de déjouer un attentat. D'autre part, ce mouvement dispose de nombreux contacts avec Novaya Rodina — notamment par son réseau Brume — et avec l'Interzone — qui est sa destination d'exfiltration favorite.

Chef

Le bruit court que Jean Moulin pourrait être le chef de l'Armée des Ombres. Évidemment, rien ne permet d'affirmer ou d'infirmer cette supposition. L'opinion générale des membres du mouvement est qu'il n'y a pas de chef, mais plusieurs cerveaux dont la fonction est principalement d'évaluer les informations collectées. Parmi eux, il convient de citer : le Cureton, un agent ecclésiastique très influent ; Froid, un agent au stade terminal du syndrome d'Haussmann et dont l'apparence actuelle est un mystère ; Herbe Rouge, un agent documentaliste qui a fait de son cerveau le plus vaste et plus efficace service d'archive ; et le Bolchoï, un ancien danseur russe devenu expert en espionnage technologique.

DE LA BLANCHEUR IMMACULÉE DES MURS AU BRUN DU SANG COAGULÉ

La Klinik est le plus grand complexe hospitalier de l'Europole. Médi-Paris 1 pour l'administration. Il couvre une surface allant de l'ancien XIVe arrondissement à Villejuif. Tel un cancer de faïence, il a phagocyté les maisons et les rues, les incluant dans son architecture. La Pharmachimie, le Bien-être, et bien d'autres encore ont apporté leurs touches personnelles au plan originel. La plupart des ingénieurs et des architectes ont déclaré forfait en découvrant le gribouillage insensé qu'était devenu la Klinik après le passage de diverses commissions et sous-commissions. On raconte, mais cela reste à vérifier, que les ingénieurs qui leur ont succédé ont été les premiers pensionnaires du service Hygiène mentale de la Klinik.

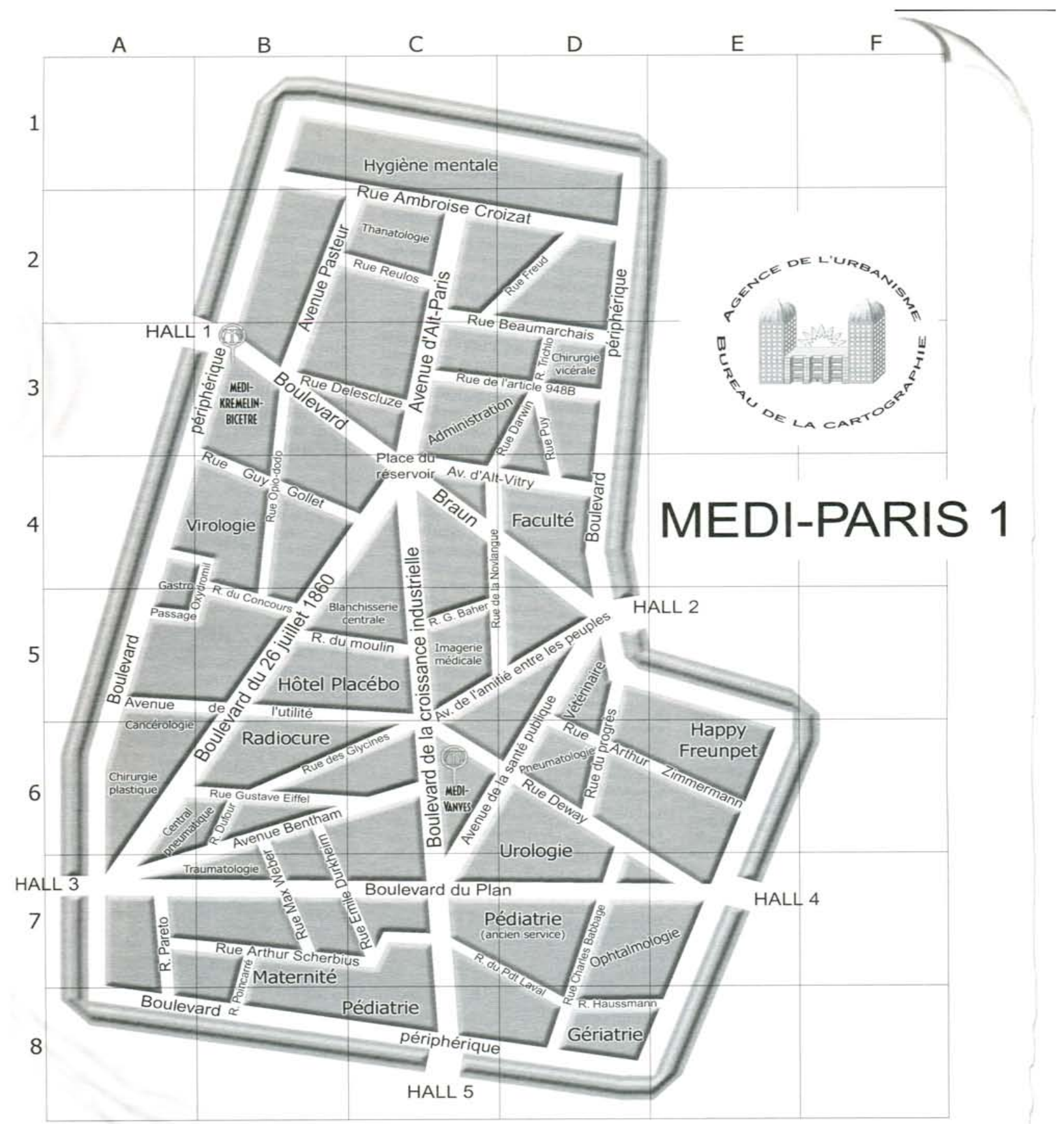
Le personnel utilise des deux-roues pour se déplacer — les automobiles ne sont pas admises dans l'enceinte de la Klinik — et un vieux bus fait la navette entre les principales artères. Parmi les moyens de transport propres à l'hôpital, on compte le brancard à gazogène, dont le bruit épouvantable rappelle celui d'une tondeuse à gazons, et le classique fauteuil roulant, parfois équipé de raffinements tels que la liaison photofluide — avec cordon ombilical pour rester relié au standard. Une ligne de métropolitain passe sous la Klinik et s'arrête à deux stations, Médi-Vanves et Médi-Kremlin-Bicêtre.

La Klinik

65 058 agents hospitaliers : brancardiers, infirmières, médecins, petits commerçants, personnel d'entretien, personnel d'animation, agents de sécurité…

831 services, dont un bon nombre occultés des plans destinés au public. 4 256 opérations chirurgicales quotidiennes officiellement pratiquées. Le chiffre triple si l'on considère tous les actes officieux sur le marché parallèle de la chirurgie.

Chaque jour naissent 3 141 bébés dans le service de natalité du professeur Ogino. Chaque jour sont enregistrés 3 723 décès dûment constatés par les médecins du service de thanatologie. Sept épidémies majeures se déclarent chaque année au sein même de la Klinik. Il s'agit une fois



26 juillet 1860 (Boulevard du)	C4-A7	Charles Babbage (Rue)	D8-D7	Gustave Baher (Rue)	C5	Métro Médi-Kremelin-Bicêtre	B3	Progrès (Rue du)	D5-D6
Administration	C3	Chirurgie plastique	A6	Gustave Eiffel (Rue)	B6	Métro Médi-Vanves	C6	Puy (Rue)	D3
Alt-Paris (Avenue d')	C2-C3	Chirurgie vicérale	D3	Guy Gollet (Rue)	B4	Moulin (Rue du)	B5-C5	Radiocure	B6
Alt-Vitry (Avenue d')	C4-D4	Concours (Rue du)	B5	Hall 1	A3	Novlangue (Rue de la)	C4-C5	Réservoir (Place du)	C4
Ambroise Croizat (Rue)	B1-D2	Croissance industrielle (Bd de la)	C4-C8	Hall 2	D5	Ophtalmologie	D7	Reulos (Rue)	C2
Amitié entre les peuples (Av. de l')	C5-D5	Darwin (Rue)	D3	Hall 3	A7	Opio-dodo (Rue)	B3-B4	Santé publique (Av. de la)	D5-C7
Arthur Scherbius (Rue)	A7-C7	Delescluze (Rue)	B3-C3	Hall 4	E7	Oxybromil (Passage)	A4-A5	Thanatologie	C2
Arthur Zimmermann (Rue)	D6-E6	Deway (Rue)	C6-E7	Hall 5	C8	Pasteur (Avenue)	B2-B3	Traumatologie	B7
Article 948B (Rue de l')	C3-D3	Dufour (Rue)	B6	Happy Freunpet	E6	Pédiatrie	C8	Trichlo (Rue)	D3
Beaumarchais (Rue)	C2-D3	Emile Durkheim (Rue)	B6-C7	Haussmann (Rue)	D8	Pédiatrie (ancien service)	D7	Urologie	D6
Bentham (Avenue)	A7-C6	Faculté	D4	Hotel Placebo	B5	Périphérique (Boulevard)	B1-E5	Utilité (Avenue de l')	A5-C5
Blanchisserie centrale	C5	Freud (Rue)	D2	Hygiène mentale	B1-D2	Plan (Boulevard du)	A7-E7	Vétérinaire	D5
Braun (Boulevard)	B3-D5	Gastro-entérologie	A4	Imagerie médicale	C5	Pneumatologie	D6	Virologie	B4
Cancérologie	A6	Gériatrie	D8	Maternité	B7	Poincarré (Rue)	B7		
Central pneumatique	A6	Glycines (Rue des)	B6-C6	Max Weber (Rue)	B7	Président Laval (Rue du)	C7-D8		

sur deux de maladies tropicales très rares.

La population de la Klinik, si l'on compte les malades, le personnel, les visiteurs et les « malades et médecins clandestins », se monte à environ 180 000 personnes. Sans compter les animaux ; la Klinik possède une aile entière consacrée à la médecine vétérinaire.

La Klinik, c'est aussi soixante-dix bars et restaurants, trois cinématographes — dont l'un spécialement aménagé pour le bien-être des tuberculeux —, et cinq hôtels pour les visiteurs qui désirent rester auprès de leurs proches malades.

Enfin, c'est le plus grand réseau pneumatique interne de l'Europole, permettant aussi bien de faire transiter des messages, du sang pour les transfusions, que des organes pour les tentatives de transplantation

La marge

La Klinik est une ville avec ses esplanades animées, ses volées d'escaliers monumentaux, ses couloirs-avenues, ses bas-fonds, ses lieux oubliés et privés d'éclairage, ses anciens blocs opératoires sous la poussière desquels on devine encore des traces de sang depuis longtemps coagulé.

Dès que l'on sort d'un parcours balisé par d'affables hôtesses, on découvre la Klinik sous ses aspects détestables : trafics de médicaments et d'organes tenus par le Possé et les Triades, jeunes malades que l'on prostitue en profitant de leur inconscience, expériences médicales pratiquées dans des vieilles bicoques branlantes dépourvues d'hygiène, peuple d'hypocondriaques capable de tout pour un médicament ou une consultation, junkies en quête de morphine, trafic de cadavres pour les amphithéâtres, d'animaux errants pour les laboratoires de vivisection, artistes arpentant les couloirs à la recherche d'inspiration macabre…

Le contrôle

La Klinik possède son propre service d'ordre. Vêtus d'uniformes en cuir blanc avec le blason de l'hôpital imprimé sur le côté gauche de la poitrine et dans le dos, les agents de sécurité ont des prérogatives similaires à celles de leurs collègues de la Paix. Ils portent à la ceinture une trousse de premiers soins, contenant de quoi faire des injections de sédatif et une matraque. Ceux qui sont chargés de la surveillance des lieux sensibles (laboratoires de recherche, pharmacie, etc.) disposent d'une arme de poing.

La Klinik bénéficie d'un statut d'exception. À l'intérieur de son enceinte cesse la juridiction des agents enquêteurs de toute agence — qui ne peuvent y pénétrer qu'à la condition que l'administrateur de l'hôpital les y invite, ou en cas de « forte présomption d'activités terroristes ». L'actuel administrateur de Médi-Paris 1, qui a la charge de succéder au professeur Flemming, se nomme Gabriel Nalhas. C'est un intellectuel apathique que rien n'émeut. Dans son ombre se tient Marie Besnard, l'influente directrice de la Pharmachimie.

Ce Vatican médical agace de plus en plus l'agence centrale europolitaine. Les tentatives de reprise en main vont *crescendo* et l'agence de la Paix utilise le moindre prétexte pour déstabiliser l'administrateur. L'une des raisons de cet acharnement, d'après des personnes bien informées, serait à chercher dans les relations devenues conflictuelles entre le directeur de la Paix et la directrice de la Pharmachimie. Bref, les fondations politiques de la Klinik sont pour le moins instables.

Le dédale chirurgical

Le plan de la Klinik est une utopie. Les services sont beaucoup plus éclatés que le plan officiel ne le laisse croire, et de surcroît il ne prend pas en compte la douzaine d'étages ni les zones inoccupées ou interdites. Les panneaux indicateurs sont (trop) souvent contradictoires. Les personnes susceptibles de renseigner efficacement les visiteurs, tout comme les patients, sont rares. La plupart du temps, soit les explications sont incompréhensibles, soit elles égarent un peu plus les arpenteurs des couloirs-avenues.

NOËL 52

À l'intérieur de la Klinik, les préparatifs de Noël battent leur plein. Ils consistent exclusivement en l'installation de centaines de sapins nains en plastique. On ne peut faire un pas sans tomber sur l'un de ces sapins : il y en a dans les couloirs, dans les chambres, et même dans les salles d'opération.

Par ailleurs, le directoire vient de recevoir un bleu, intimant à tout le personnel de rechercher le plus activement possible un dangereux terroriste nommé Bill Lee qui aurait trouvé refuge dans l'hôpital. La Paix a aussitôt saisi ce prétexte pour investir les lieux.

Des Pères Noël à l'allure martiale, pistolet automatique et matraque à la ceinture, patrouillent dans les couloirs. En effet, le Bien-être a convaincu la Paix de faire revêtir à ses CRS des costumes de Père Noël avant de pénétrer dans la Klinik, pour limiter « le traumatisme occasionné aux malades et convalescents par la vue d'uniformes sombres ». Si le personnel continue à chercher Bill Lee avec un zèle d'autant plus hystérique, les agents Pères Noël font surtout acte de présence. Une vive animosité entre les agents de sécurité de la Klinik et les CRS est tout à fait perceptible.

Père Noël CRS

Assez Déterminé, Assez Endurant et Pas Schizoïde.

Aptitudes :
Doué pour Frapper (Frapper, Self-défense et Poings ou Matraque) ;
Assez Doué pour Maîtriser (Maîtriser, Self-défense) ;
Assez Doué pour Tirer (Tirer, Arme de poing).

Équipement : Matraque, pistolet, menottes et uniforme (Peu Protégé, Enc. ND >)

Note : *Le port du costume de Père Noël introduit des circonstances Défavorables dans toutes leurs actions.*

Agent de Sécurité de la Klinik

Assez Déterminé, Endurant et Pas Schizoïde.

Aptitudes :
Assez Doué pour Soigner (Soigner et trousse de soins) ;
Assez Doué pour Frapper (Frapper et Poings ou Matraque) ;
Assez Doué pour Maîtriser les malades en crise (Maîtriser, Malade en crise) — sinon Peu Doué ;
Peu Doué pour tirer.

Équipement : Matraque, trousse de premiers soins et parfois arme de poing

CHAMBRE AVEC VUE SUR LES TOILETTES PUBLIQUES

« Un agent en bonne santé est un agent efficace.
« Pensez à profiter de votre bilan de santé trimestriel gratuit. »

Réveil douloureux

Les Résistants se réveillent dans une chambre d'hôpital. Leurs lits sont alignés face à la porte qui ouvre sur un couloir crasseux ; on ne peut d'ailleurs la refermer car elle ne tient plus sur ses gonds. Un panneau indique « Médi-Paris 1 Service d'Urologie ». Ils souffrent tous de fractures — mais d'aucune autre forme de blessure ; les plâtres compensant la blessure, le niveau de Blessé n'augmente que s'ils sont retirés.
Le MJ a intérêt à laisser les joueurs s'agiter, s'inquiéter, se demander ce que leurs personnages font là, avant de les aider à rassembler leurs souvenirs, à prendre la mesure de la situation et à connaître l'étendue de leurs blessures.

Flash-back : 27 heures auparavant

Les Résistants traversent un pont métallique reliant deux esplanades, quelque part dans PARENGAM — au MJ de définir les raisons de leur présence sur ce pont : rendez-vous, simple déplacement au retour d'une mission, etc. En dessous coule un chenal glauque encombré de détritus. Le vent d'hiver souffle fort et les suspentes du pont font entendre des grincements inquiétants. Parvenus au milieu, ils sentent une curieuse odeur de vanille et d'iode — test avec Détecter Peu Difficile — ; le vent, jusque-là glacial, tiédit, bien qu'aucune climurb ne soit en fonctionnement dans ce bloc. L'eau croupissante du canal se met à s'agiter, et soudain, s'arrachant aux ombres ternes de la titanopole, un grand voilier apparaît. Poussé par un déferlement d'eau, il avance à toute allure vers le pont, dressant ses trois mâts jusqu'à sa hauteur.
Le MJ peut alors déclarer : « Init ! »
Quoi qu'ils tentent de faire, les Résistants ne pourront pas s'échapper du pont avant le choc inéluctable. Tout au plus peuvent-ils exercer leur acuité sur l'étrange apparition. Auquel cas, ils remarquent les détails suivants :

- Un drapeau blanc avec une devise écrite en rouge, « *A Deo Libertate* », flotte en haut du grand mât ;
- Un étrange équipage de gnomes velus aux grands yeux ronds s'agite sur le pont — si un joueur suggère qu'il peut s'agir des Étrangers : +1 SM ;
- Les canons de bordée ont été remplacés par des mitrailleuses modernes ;
- La vague qui porte le navire charrie des centaines de cadavres d'hommes et d'animaux tropicaux.

À peine le beaupré a-t-il touché la rambarde du pont que ce dernier s'effondre sur toute sa longueur, emportant avec lui ses occupants. Ceux qui réussissent un test d'Endurance Peu Difficile ne perdent conscience qu'au dernier moment, et ont le temps d'apercevoir sur la galerie de poupe un homme ressemblant à Bill Lee — dont ils ne connaissent pas encore le visage —, avant que leurs corps ne traversent brutalement les voilures.

Les membres fracturés sont immobilisés par un plâtre verdâtre qui dégage une odeur piquante de goudron et qui semble agité d'un lent tremblement, comme s'il était vivant... Et il l'est : c'est une masse de bactéries qu'il faut saupoudrer plusieurs fois par jour d'un mélange nourricier, ou au contraire de lotion antibiotique lorsqu'il bourgeonne ! Ce traitement expérimental est censé accélérer la soudure des fractures et permettre une meilleure respiration de la peau. Les Résistants ignorent que ce traitement est efficace au-delà des espérances, et que les soudures risquent de s'opérer également au niveau des articulations s'ils ne se débarrassent pas de leurs plâtres d'ici une semaine — temps nécessaire à une guérison effective. Le plâtrage est assez discret car peu épais, mais il peut soudain proliférer et prendre des formes incongrues. Insuffisam-

Réveil douloureux

Tout Échec dans une prise de risque pour s'échapper du pont lors du *flash-back* ajoute un point au résultat du lancer du d10. Toute réussite soustrait un point. Ces malus/bonus sont cumulables.

d10	Fracture	Conséquences
1-4	Radius (avant-bras)	Le ND d'une action nécessitant ce bras est augmenté d'un. Le ND d'une action nécessitant une coordination Bras/main — comme Viser — est augmenté de deux. Le plâtre est Assez Dissimulable.
5-7	Cubitus (bras)	Le ND d'une action nécessitant ce bras est augmenté de deux. Le plâtre est Peu Dissimulable
8-10	Tibia (jambe)	Le ND d'une action nécessitant les jambes est augmenté d'un par béquille. La vitesse de moitié est diminuée de moitié — d'un tiers avec béquille. Le plâtre est Assez Dissimulable.
11 et +	Tibia et Radius	

Notes : *Lorsque le plâtre bourgeonne, le ND est encore augmenté d'un et le niveau de Dissimulable est diminué d'autant. En l'absence de plâtre, les malus sont les mêmes, mais le niveau de Blessé augmente d'un et chaque action mobilisant le membre fracturé doit être précédée d'un test de Volonté. Avec une attelle provisoire, le niveau de Blessé n'augmente pas, mais le test de Volonté doit être effectué. Le membre plâtré acquiert un niveau de Protégé supplémentaire.* RétroFutur *ne simulant pas directement la localisation des dommages, cette protection n'est efficace que si une attaque est spécifiquement annoncée contre le membre en question, ou que celui-ci est utilisé comme Domaine dans la détermination du niveau d'Aptitude.*

Photo de Bill Lee
(aide de jeu)

ment nourri ou empoisonné aux antibiotiques, il finit par tomber en lambeaux malodorants et, en moins d'une heure, le blessé se retrouve avec sa fracture à nu.
Il y a d'autres porteurs de plâtres verts dans la chambre, mais les Résistants remarqueront surtout leur plus proche voisin, un petit homme grièvement blessé à la tête et au ventre. Une jeune fille superbe, malgré son costume triste de secrétaire, veille à son chevet. De temps à autre, elle fixe les lèvres des Résistants avec une intensité qui peut les amener à se méprendre sur ses intentions. S'ils essayent d'engager la conversation, elle reste silencieuse. Et pour cause : elle est muette. Après avoir silencieusement « dialogué » avec le blessé, elle se retire, puis revient au bout de quelques minutes. Entre-temps son compagnon a poussé son dernier râle. Pour autant, elle ne laisse rien voir de sa peine, et c'est au chevet des Résistants qu'elle s'installe.

Vanita Latch s'exprime par petits papiers interposés qu'elle déchire et jette dans une poubelle au fur et à mesure. Pour écrire, elle utilise une encre instable conçue par le réseau Brume, qui se dissipe au bout d'une trentaine de secondes.

La seule chose dont Vanita dispose est la photographie un peu floue de Bill Lee qui circule en ce moment même dans la Klinik. Elle fait comprendre aux Résistants que le temps presse et, alors qu'une infirmière fait son entrée, les abandonne à leurs interrogations.

Vanita Latch

« Ne me plains pas, mon chéri, je vois mieux dans le silence… Le bruit est un écran de fumée. Toi, avec ton ouïe fine, tu te laisses abuser par les sons mensongers. À chaque baiser, j'en connais un peu plus sur toi… Oh, pas la peine de le dire, tu veux qu'on remette ça. Non ? Tes lèvres le veulent en tout cas… »
Écrit sur le corps d'un amant du bout de la langue

Vanita Latch est sourde et muette de naissance. Devenue amnésique suite à un attentat au gaz neurotoxique, elle s'est prostituée pendant trois mois dans les plus crasseux services de la Klinik, jusqu'à ce que Gustave Fillitch la recueille et l'introduise dans le réseau Whisper. Elle possède un talent tout à fait extraordinaire : elle lit parfaitement sur les lèvres et perçoit les infimes mouvements de lèvres que les pensées produisent. Elle peut ainsi deviner si un interlocuteur lui ment ou lui dit la vérité.
Vanita Latch, outre son amnésie, souffre d'une autre atteinte neurologique. Il lui arrive lorsqu'elle est angoissée d'émettre des sons de gorge tout à fait incongrus, sans même s'en rendre compte. Elle passe également par des épisodes nymphomaniaques aussi brefs que spectaculaires.

Déterminée, Assez Endurante et Administrée.
Compétences : Alerter, Archiver, Corrompre, Déceler, Filer, Impressionner et Séduire.
Domaines : Amnésie, Armée des Ombres, Braille, Bill Lee, Gustave Fillitch, Langage des signes, Mouvement des lèvres, Machine à écrire, Mensonge, Secrétariat, Vérité et Whisper.

Pour **Lire les émotions** (Manœuvre : Déceler + Mouvement des lèvres), Vanita utilise les Domaines « Vérité » et « Mensonge » pour être Doué. Son ND correspond alors au niveau de Volonté de celui qu'elle observe.

Les trois règles de Whisper

La fonction principale du réseau Whisper est de relayer des messages par la voie la plus simple, mais la plus difficile à détourner : la parole. Le réseau a poussé le sens de la discrétion à un très haut degré de raffinement et ses membres suivent trois règles essentielles :

Règle 1 : Nomadisme. Pour éviter les descentes d'agents enquêteurs, il suffit de ne pas avoir d'adresse. Whisper n'a ni planque, ni lieu de réunion. Ses membres utilisent tout l'espace urbain pour se rencontrer et échanger des informations. Ils apprécient particulièrement les lieux fréquentés comme les gares, les grandes avenues, les centres commerciaux, les restaurants…

Règle 2 : Mussitation*. Pour éviter les mouchards, il suffit de ne pas parler.
Lorsque deux membres du réseau se rencontrent, ils dialoguent en articulant sans produire de sons. Tous les membres savent lire sur les lèvres. Pour ne pas éveiller les soupçons d'observateurs trop attentifs, les échanges se font au rythme de cinq ou six mots par minute, parfois moins.

Règle 3 : Grisaille. Le meilleur moyen de passer inaperçu est d'être de la même couleur que le monde.
Puisque le monde est bétonné de la terre au ciel, les membres de Whisper s'habillent de vêtements de couleurs grises dont ils varient les nuances en fonction de l'heure et de la saison. Ce camouflage de la banalité et du quotidien est si habile que toute tentative de repérer un membre du réseau dans un environnement bétonné se résout avec un niveau de difficulté supplémentaire.

* **Mussitation :** *Trouble caractérisé par un mouvement des lèvres ne produisant pas de sons.*

Infirmière de noël

L'infirmière, dont le sourire semble découpé et collé à même le visage, une guirlande nouée autour du cou et un sapin de Noël en plastique à la main, vient s'enquérir de l'état des blessés. Elle pose dans un coin de la chambre son sapin en plastique, puis elle répond à leurs questions avec beaucoup d'affabilité.

- **Sur les circonstances de l'accident :** « Vous avez été victime du sabotage d'un pont, par je ne sais quel groupe de fanatiques qui n'a encore rien revendiqué… En tout cas, vous vous en êtes bien tirés, malgré votre chute dans l'eau glaciale… Vous allez passer Noël avec nous, chanceux que vous êtes ! »

- **Sur les plâtres verdâtres :** « Vos plâtres sont le résultat d'une recherche approfondie sur les bactéries qui vivent à l'entrée des cheminées abyssales, alliée à des manipulations d'ultrachimie. Considérez-les comme de petits animaux affectueux mais fragiles. N'oubliez pas de les nourrir toutes les heures en les saupoudrant avec ce produit. S'ils deviennent trop encombrants, vous pouvez utiliser cette lotion antibiotique, mais avec parcimonie car vous risqueriez de les tuer. Quelques gouttes sur les protubérances suffisent. »

- **Sur la situation à l'intérieur de la Klinik :** « Oui, vous devriez être en traumatologie, mais l'hôpital est un peu désorganisé en ce moment… Merci pour votre compréhension et votre patience. Joyeux Noël ! Au fait… personne d'entre vous ne connaît un certain Bill Lee ? »

Finalement, elle se penche sur le jeune homme blessé, tâte son pouls et déclare avec une naïveté incongrue : « Oh ! Le monsieur est mort… Mourir si jeune, quelle idée !… Et les agents enquêteurs qui voulaient l'interroger… Ils vont être bien déçus ! »
Sur ce, le MJ peut laisser aux joueurs le temps de digérer tout ce qui vient d'arriver à leurs Résistants. Certainement mettront-ils en doute la réalité de leurs blessures, mais la douleur viendra leur rappeler qu'ils ont bel et bien été blessés.
Les Résistants peuvent s'enquérir d'instructions auprès de leurs contacts, car il y a des téléphones à tous les étages, et quelques standards pneumatiques et consoles photofluides publics dans les halls… On leur confirme, après vérification, que le code « Méthadone Maya » est employé par le réseau Whisper pour signifier une urgence.
Dans une armoire, ils trouveront leurs vêtements déchiquetés, mais soigneusement repassés — ils portent les très seyantes chemises de nuit grises à bordure bleue de la Klinik —, ainsi que tous leurs effets personnels — sauf d'éventuelles armes, une ou deux montres et la moitié de leurs TUS — dans une boîte en carton.
Ils seraient judicieux de leur part de voler des blouses et des badges d'accréditation pour circuler plus tranquillement dans les différents services — quoiqu'un groupe de médecins claudiquant risque d'attirer l'attention. S'ils veulent de quoi se défendre, l'hôpital ne manque pas d'objets contondants.

Quincaillerie hospitalière

BISTOURI CUT & HEAL*
Précision : ND<
3 points de Dégâts
Assez Pénétrants,
Très Dissimulable
Note : *Une prise de risque de 2 ND permet de provoquer une hémorragie mortelle en cas de réussite* (cf. RétroFutur, *p. 154*).

BÉQUILLE MAXBALANCE*
Précision : ND>
2 points de Dégâts
Peu Pénétrants,
Peu Dissimulable
Note : *Évidemment, lorsqu'une béquille est utilisée comme arme, elle ne joue plus son rôle de béquille.*

SERINGUE FIXFAST*
Précision : –
2 points de Dégâts
Assez Pénétrants,
Très Dissimulable
Note : *La seringue peut être utilisée avec les Compétences « Frapper » et « Lancer ». Si l'on veut injecter le contenu de la seringue en frappant, le ND est augmenté d'un.*

* *Ces marques sont la propriété de l'agence du Commerce de Médi-Paris 1.*

Avons peu de temps…
Économisez votre salive, bougez juste les lèvres…
Renseignements pris.
Œuvrons pour la même cause.

Mon réseau chargé par l'AdO d'escorter à son insu administré Bill Lee, à travers l'Europole. Homme d'une grande importance pour R. Peux pas vous dire pourquoi. Dispose de peu de renseignements.

Bill Lee entré il y a deux jours aux urgences du hall 3 Klinik pour blessure inconnue. L'avons perdu à cette occasion. Panique à la klinik. Un bleu qui tombe : chercher Bill Lee. La Paix s'en mêle…
Guêpier.

Besoin d'aide.
Cellule dispersée.
Plusieurs arrestations.
Octave mort. Doit partir avant interrogatoire.
Mais vos blessures…
Bonne couverture.
Profitez-en. Exfiltrez Bill Lee. Ensuite prématuré : Alr-Paris 5 17 ou 22
Écrire : Clark Nova

Contact Klinik :
Gustave Fillirch.
Service des pneumatiques.
Suffit bouger les lèvres.
Pas parler. Il comprendra.
Vérifier ma bonne foi auprès de vos chefs ?
Mot de passe :
« Méthadone Maya »

JINGLE BELL

« Bienvenue à la Klinik.
« Soyez patient. Soyez courageux. Retenez vos larmes et vos cris.
« Un agent de premier soins, certifié par l'agence de la Santé, va s'occuper de vous. »

Dans les halls de la Klinik règne une effervescence qui mélange avec morbidité la liesse artificielle, la souffrance des patients en attente de soins et la recherche fiévreuse du dénommé Bill Lee. Les agents Pères Noël veillent aux différentes entrées — y compris dans les stations de métropolitain. Tous munis d'une photographie floue de Bill Lee, ils jouent les physionomistes. Pour le reste, ils ne s'embarrassent ni de fouilles, ni de contrôles d'identité.
Les comptoirs d'accueil sont couverts d'une véritable haie de sapins en plastique, et il faut se pencher sous les branches pour espérer voir son interlocuteur. Des haut-parleurs diffusent des chants de Noël entrecoupés de messages peu audibles :

- « L'administré Bill Lee est attendu d'urgence au hall 3. Son bilan endocrinien nous fait craindre des complications… Monsieur Bill Lee, si vous nous entendez, nous vous prions de vous rendre au hall 3… Monsieur Bill Lee ? S'il vous plaît, faites-nous signe ! »
- « L'équipe du professeur Grimaud est heureuse de vous annoncer la réussite de sa dernière intervention de chirurgie plastique. Après la terrible agression dont elle a été victime, la chanteuse Morinda Paladioso pourra remonter sur les planches prochainement. »
  Plusieurs personnes applaudissent.
- « Bill ? C'est ta femme ! Pense à moi, Bill, fais ce que les médecins te disent ! Tu es très malade, Bill… Je t'aime. »
  Il s'agit en fait de la « ruse » d'une hôtesse, qui, peu de temps après, imitera sans plus de succès la voix de la supposée petite fille de Bill Lee.
- « Une alerte de niveau 10 sur l'échelle de Joseph Meister vient d'être déclarée dans le service de Virologie. Toute personne ressentant les symptômes suivants : nausées, trouble de l'équilibre, éruption cutanée et… hum… manifestations excessives de libido, doivent d'urgence se faire connaître. »
  Cette annonce provoque un début de panique parmi les visiteurs. Peu de temps après, la même voix apporte le rectificatif suivant : « Nous vous rappelons, pour prévenir toute panique injustifiée, que l'échelle de Joseph Meister comporte 250 niveaux. »

Les hôtesses d'accueil sont débordées et angoissées. À l'abri derrière les sapins, elles tentent vainement de satisfaire les visiteurs et distribuent à tout va des plans de la Klinik. Se renseigner sur Bill Lee auprès d'elles ne sera pas aisé ; elles ne savent rien et n'ont de toute façon pas le droit de communiquer des informations confidentielles. Si les Résistants parviennent néanmoins à convaincre une hôtesse, ils pourront obtenir l'information suivante : sur les cahiers d'admission du hall 3, il est noté qu'un certain Bill Lee s'y est présenté, il y a de cela deux jours, à 22 h 40, pour une blessure à la main causée, selon ses propres dires, par une morsure de chien. Mais ni au service de traumatologie, ni au service de virologie, un malade du nom de Bill Lee n'a été enregistré.

LE BAOBAB PNEUMATIQUE

« Pour vous prévenir des pneumonies de l'hiver, utilisez le spray Bronvacuum. »

Mis au point par les chercheurs de Médi-Paris 1

On dit, sous forme de boutade, que les étudiants spécialisés en Pharmachimie viennent faire des croquis du central pour leurs devoirs sur le système vasculaire. C'est en effet un nœud complexe de tuyaux tombant du plafond et s'enfonçant dans le sol, une sorte de baobab pneumatique. Il est possible — mais seule une observation minutieuse permet de le deviner —, à force de contorsions, de pénétrer dans ce dense réseau et de descendre vers les conduits souterrains du pneumatique. Détail incongru : dans les hauteurs du réseau, un lémurien narquois fait tourner en bourrique les trois agents chargés de distribuer les pneumatiques vers plus de huit cents services. Parmi ces agents, il y a Gustave Fillicht.
Gustave Fillicht peut renseigner les Résistants sur la Klinik. Il peut également leur fournir une aide limitée (vêtements, TUS, armes contondantes) et leur indiquer le moyen d'évasion que recèle le central. Pour ce qui est du lémurien, Gustave explique que ce dernier s'est installé la veille. Il a bien essayé de l'attraper en l'appâtant avec de la nourriture, mais rien ne semble le décider à descendre. Sans doute s'est-il échappé du service vétérinaire.

Balade thérapeutique

La Klinik n'est pas seulement un labyrinthe architectural. C'est également un labyrinthe mental, fortement imprégné de Substance Mort. Quelques épisodes peuvent émailler les errances des Résistants, surtout s'ils poussent des portes au hasard. Ces épisodes peuvent facilement devenir les points de départ de contrecoups schizogènes :

- Une salle d'opérations privée de lumière. Un chirurgien opère dans le noir. Lorsque la porte s'ouvre, la table est éclairée un bref instant. Une infirmière s'évanouit en découvrant ce que le chirurgien a fait au patient.
- Un enfant, dont le lit est entouré d'une bulle de plastique. Une machine exhale à intervalles réguliers de la vapeur à l'intérieur de la bulle. L'enfant profite de la condensation pour dessiner sur les parois un bateau auquel il donne le nom de Victoire.
- Un ophtalmologiste creuse à la perceuse les orbites d'un aveugle localement anesthésié avant de lui visser des ampoules « seulement alimentées par l'électricité psychique ». Il est persuadé de l'intérêt vital de ses recherches ; son patient, moins.
- Une chambre envahie de sapins en plastique. Le personnel d'entretien ne cesse d'en amener de nouveaux, le bon de livraison ayant été par erreur dupliqué en deux cents exemplaires. Une infirmière essaye tant bien que mal de prodiguer des soins au milieu de cette forêt factice.
- La fameuse chanteuse Morinda Paladioso passe dans les couloirs, juchée sur un brancard à gazogène, en chantant du Verdi pour fêter la réussite de son opération chirurgicale. Un petit lémurien est caché dans son exubérante chevelure.

Gustave Fillicht

« C'est pas mon nez, pas ma bouche, pas mes pommettes, pas mon front, c'est peut-être même pas mes yeux. J'aimerais bien un jour voir ma vraie gueule, je m'en souviens plus, j'étais petit... »

Gustave Fillicht est persuadé de porter un masque de chair, cachant son vrai visage qu'il n'a jamais vu. Il a demandé à plusieurs chirurgiens de lui enlever ce visage dans lequel il ne se reconnaît pas. La plupart ont refusé. Certains ont envoyé un pneumatique aux brigades d'Hygiène mentale pendant qu'une secrétaire lui faisait remplir un formulaire bidon. Quelques-uns, tout de même, ont accepté, mais c'étaient des escrocs. Ces agents lui ont remodelé le visage — enfin, le masque — en espérant lui faire croire que l'opération était réussie et que ce qu'il voyait était son vrai visage. Son faciès est à présent couvert de bourrelets cicatriciels plutôt moches. Il s'en fout, ce n'est que du derme et de la graisse greffée sur son vrai visage, son visage de gosse dont il n'a plus aucun souvenir. Gustave Fillicht vit donc à la Klinik, dans une chambre louée à l'année sous les toits de l'hôtel Placebo — le moins cher et le plus discret, là où logent la plupart des hypocondriaques. Il est en quête d'un chirurgien aventureux et scrupuleux. Il passe pour un farfelu, et son cas intéresse de temps à autre un étudiant en Hygiène mentale, ce qui est une excellente couverture dans un lieu comme la Klinik.

Assez Déterminé, Assez Endurant, Peu Administré et Assez Schizoïde.
Compétences : Déceler, Escamoter, Falsifier, Ravaler, Surveiller et Tirer.
Domaines : Arme de poing, Chirurgie esthétique, Klinik, Masque, Mouvement des lèvres, Pneumatique, Visage et Whisper.

Griseline Smukat

« Écoutez la souffrance du chat trépané, du chien privé de la moitié de ses organes, du singe à qui l'on injecte du mercure dans la moelle épinière, de la perruche aux ailes calcinées au brûleur... Croyez-vous que les Étrangers accepteront sans sourciller une telle barbarie ? »

Sous des apparences de bourgeoise hystérique pouvant céder à des pulsions terroristes, se cache en fait un agent de renseignement de la Klinik spécialement dépêché pour résoudre l'affaire du vol de lémuriens. Si elle juge que les Résistants sont susceptibles de la mener au coupable, elle se joindra à eux — ou les filera discrètement. Elle n'est pas armée, mais en cas de besoin, elle peut faire appel aux agents de sécurité de l'hôpital.

Peu Déterminée, Peu Endurante et Assez Administrée.
Compétences : Alerter, Baratiner, Détecter, Filer, Fuir, Interpréter, Réglementer, Se Déguiser, Se Faufiler et Surveiller.
Domaines : Agents de sécurité, Hystérie, Klinik, Mouvement anti-vivisectionniste et Vivisection.

COMBIEN POUR CE LÉMURIEN DANS LA VITRINE ?

« Ne pensez pas égoïstement qu'à vous-même ou à vos enfants,
« Votre Freunpet* mérite également les meilleurs soins possibles.
« À la Klinik, nous les lui offrons. »

Une moiteur d'étable, des cris d'animaux, des odeurs de pissat... Des infirmiers traînent de pitoyables chiens en laisse, d'autres poussent des chariots sur lesquels s'accumulent des cages où des animaux blessés et scrofuleux sont emprisonnés. Il y a toute une faune en semi-liberté. Des caméléons ont colonisé les murs et se nourrissent des mouches abondantes et grasses, des oiseaux ont fait leur nid dans les gaines d'aération et des furets d'élevage se faufilent entre les jambes du personnel.
Le service vétérinaire est un des plus étendus de la Klinik. On y soigne certes les animaux de compagnie, mais on garde dans une fourrière, au sous-sol, les animaux errants ramassés par les agents d'éradication de la mendicité animale. Cette fourrière est une manne dans laquelle tous les services puisent leurs cobayes. Ce service vétérinaire est, de l'avis même de l'administrateur, « le service le plus odieusement sale et désordonné » de l'hôpital, à l'exception du département HappyFreundpet. Une double porte insonorisée le sépare du reste du service. Ici on prend grand soin des chiens, chats et perruches, que de riches clients apportent le plus souvent pour des opérations esthétiques. À l'entrée du service vétérinaire, une femme d'une quarantaine d'années fait le pied de grue, à côté de ce qui ressemble à un orgue de barbarie. Lorsqu'une personne approche, elle se met à tourner frénétiquement la manivelle de son orgue, faisant défiler des images particulièrement cruelles d'actes de vivisection, sur fond de vociférations animales.

Le service vétérinaire est le seul épargné par l'effet bleu. Son personnel se fiche éperdument de Bill Lee. Il a d'autres primates à chasser : un inconscient a ouvert des cages contenant des lémuriens envoyés de Zoo-Madagascar. Il semble également avoir volé plusieurs de ces animaux. Étant donné leur prix, tout est fait pour les récupérer ; des infirmiers armés d'épuisettes parcourent le service dans l'espoir de capturer les évadés. Si les Résistants demandent des précisions sur ces lémuriens et sur leur utilisation, une partie du personnel avouera ne rien savoir, une autre deviendra méfiante et éconduira les curieux. Aider à la capture d'un lémurien procure des circonstances Favorables pour obtenir des confidences.

* Compagnon à quatre pattes en Novlangue.

La lémurine

La lémurine est un liquide un peu épais, translucide, tirant sur le vert, qui peut être confondu avec du photofluide. Elle ne peut être synthétisée et doit être extraite par des moyens Étrangers du corps de lémuriens malgaches. Il faut torturer cinq lémuriens pendant une dizaine de jours pour fabriquer une dose. Cette drogue peut s'ingérer ou s'injecter. Elle engendre un rêve éveillé de plusieurs heures à travers la mémoire collective des lémuriens. Elle augmente temporairement d'un niveau l'Attribut « Schizoïde » de l'utilisateur et chaque recours à cette drogue ajoute +1 SM dans l'Ubik.

Fabricant : Laboratoire de recherche de Médi-Paris 1
Avancement Technique : Avancé
Domaine : Drogue, Zoologie (lémurien) et Ultramédecine — pour l'isoler et l'extraire
Coût : Assez Cher (à isoler et à extraire) / Très Cher (sur le second marché, pour ceux qui soupçonnent l'existence de cette substance)
Légalité : Assez Illégal

PIRATERIE ET HALLUCINATIONS

« Votre chien de garde a mordu un enfant ?
« N'oubliez pas pour autant son détartrage annuel. »

Le laboratoire des lémuriens se trouve au bout de la fourrière, un sombre sous-sol où des chiens malades et à moitié fous s'entassent dans l'attente au mieux d'une euthanasie, au pire d'un destin de cobaye. Traverser cette ménagerie déclenche un infernal concert d'aboiements, qui s'entend dans tout le service et vaut le meilleur des systèmes d'alarme. Si les Résistants veulent pénétrer dans le laboratoire en toute discrétion, il va leur falloir neutraliser cette alarme.
Le laboratoire est un réduit mal éclairé, sentant fort l'urine de lémurien. Tout a été dévasté par les animaux dans la panique de leur libération : les dossiers sont en confettis, les éprouvettes brisées, les ustensiles éparpillés et les murs abondamment tartinés de déjections. Seuls un magnétophone et quelques bandes ont été épargnés par la rage des primates.
En réunissant patiemment les bribes de notes et de dossiers, les Résistants apprennent la nature des recherches faites au sein de ce laboratoire. Cela fait plusieurs années que des expériences sont menées sur les lémuriens malgaches. Une substance, la lémurine, a été isolée dans leur organisme. C'est un alcaloïde très puissant. Angoissés et torturés, les animaux la produisent avant de sombrer dans une sorte de transe. La lémurine serait un moyen efficace de venir à bout des personnalités les plus fortes et beaucoup d'agences — à commencer par l'agence de l'Hygiène mentale — s'y intéressent.

Un cobaye nommé Victoire

Si les Résistants écoutent la bande magnétique encore en place dans le magnétophone, voilà ce qu'ils entendront, de la voix monocorde d'un chercheur.

« Sujet : Victoire Misson, élève en troisième année de Pharmachimie. Dose de lémurine injectée : 1,2 cl. Premiers effets ressentis dix minutes après la prise. »
Voix de Misson, qui parle en ancien français, avec une exaltation très théâtrale :
« Jungle… Nuit… Des yeux ronds me regardent. Une petite main fragile se pose sur mon front. À mes côtés repose le cadavre d'un homme. Il s'appelle Martin. Un salaud. Il a abattu de sang-froid un lémurien qui lui avait chipé son dîner. C'est un traître… Il n'est pas vraiment mort… Mais je fais comme s'il l'était.
« Je suis une feuille-morte sur l'océan azuré. Je dérive. Canonnade à bâbord. On me crie "Liberté pour les esclaves !" Oui ! Je bondis d'une branche à l'autre, un sabre entre les dents, évitant les pierres que me lancent des enfants-chiens…
« Je suis sur un balcon. Un indigène m'apporte quelques cristaux verdâtres. Il appelle cela *"Indri"* et me fait signe de l'avaler… comme un orgasme reptilien… Je tombe la tête en avant et je m'abîme dans l'océan…
« J'arpente les rues d'une ville sans béton, sans bitume… juste du bois. La lune, énorme, s'écoule dans la mer. Un lémurien est juché sur mon épaule. Il couine un mot… *"Libertalia !"* Et il me dit en me mordillant l'oreille : *"À présent tu libères les esclaves, tu jettes à bas les croyances. Libertalia !"* »

Nulle trace de Bill Lee, mais la mention d'un certain Victoire Misson, étudiant en troisième année, devrait amener les Résistants à faire un tour du côté de la faculté de Pharmachimie.

BIZUTAGE FATAL

« La faculté de Pharmachimie décline toute responsabilité pour les complications survenues à la suite d'actes ou prescriptions accomplis par des étudiants. »

L'école de Pharmachimie, s'appuyant sur quelques bâtisses anciennes, offre un cadre moins déliquescent que le reste de l'hôpital : des intérieurs boisés, de grands escaliers couverts de moquette, des salles de lecture, des amphithéâtres sentant l'encaustique… Derrière ces apparences se cache un système qui n'a rien à envier aux pires agences.
Les aspirants médecins sont déterminés en fonction des tests passés auprès d'agents d'Orientation. La plupart n'ont donc pas désiré étudier la médecine et beaucoup échoueront au Concours. Ces individus viendront grossir, en fonction de leurs notes, les rangs des infirmiers, brancardiers, personnels d'entretien. Les rares élus se spécialisent, après un cursus de 2 à 3 ans, en devenant internes dans un service de la Klinik.
Le bizutage poussé à l'extrême constitue une part du quotidien des étudiants, et cela sous la surveillance bienveillante du corps professoral. Les brigades de bizutage, constituées des fils et filles des meilleures familles, font régner l'ordre au sein de la faculté. Ces brigades ne connaissent aucune limite, et chaque année des étudiants succombent à leurs jeux. « Sélection naturelle », disent avec paternalisme les professeurs.
Leur protocole favori consiste à attirer les bizuts dans les sous-sols où se trouvent les salles de dissection. Là, ils leur font boire de l'alcool additionné d'hypnotiques et les forcent ensuite à commettre divers actes peu recommandables avec des cadavres : attou-

chements, ingestion de chair humaine, bain d'entrailles... Ceux qui se rebellent sont battus, parfois à mort. Les autres ressortent durablement traumatisés. Une autre forme de bizutage, plus insidieuse, consiste à contaminer par voie digestive leur victime avec un virus parfois bénin, parfois extrêmement virulent. Il n'y a rien de plus distrayant que de voir un jeune bizut tertrassé par une fièvre de cheval, le corps couvert de pustules infectées...
Un accueil de ce genre risque d'attendre les Résistants s'ils se montrent trop confiants ou trop curieux. On essayera de les droguer — un(e) charmant(e) étudiant(e), très entreprenant(e), les invite à trinquer —, puis de les obliger à quelque abjection sur des cadavres en attente de dissection. Si cela se produit, il y aura cinq fois plus de bizuteurs qu'il n'y a de Résistants. La plupart de ces braves jeunes gens abandonneront sous la menace d'une arme, mais deux sur cinq seront prêts à en découdre. Et que les Résistants ne s'étonnent pas si, dans les jours qui suivent, ils sont affaiblis par les symptômes d'une maladie mal répertoriée.

Quelques témoignages sur Misson

« Avec Misson, c'était la révolution permanente. Il a failli être foutu dehors une bonne centaine de fois, mais il doit bénéficier de je ne sais quelle protection... Vous savez qu'il a fait circuler une pétition contre le bizutage ! Il ressemble comme un frère à ce terroriste que tout le monde recherche. C'est pas étonnant. »

Un étudiant de dernière année

« Monsieur Misson... Il a rédigé un mémoire brillant sur la prophylaxie des maladies tropicales, et il doit prochainement entrer comme interne au service de Virologie... Mais humainement, tout le monde se plaint de lui, camarades comme professeurs. Il n'arrive pas à s'intégrer, il est rebelle et solitaire... Son adresse ? Il loge en face de la faculté, à l'internat. Il doit pas crouler sous les TUS, ce garçon. »

Une secrétaire

« Misson ? Vous êtes des amis de ce crétin ?! Va falloir que je pense à vous inscrire sur nos listes. »

Un membre actif
des brigades de bizutage

« Misson, c'est un rêveur, un nostalgique. Il est issu d'une famille de marins à ce qu'il raconte... Mais les voiliers, c'était autrefois, ça n'existe plus, n'est-ce pas... Ces derniers temps, il se faisait quelques tickets de poche au service vétérinaire, comme cobaye pour tester un nouveau médicament, ou quelque chose comme ça... Il s'adaptera jamais au système. »

Nadia Mohila,
une des rares amies de Misson

L'internat

L'internat est un bloc grisâtre. Des hublots qu'on ne peut ouvrir y font office de fenêtre. Une odeur de mauvaise tambouille et de W.-C. qui fuient stagne dans les couloirs. Dans la chambre de Misson — porte Peu Difficile à forcer ou à crocheter —, s'entassent des dizaines de livres d'avant le Contact, la plupart consacrés à la médecine, quelques-uns à la flibuste — il y est fait mention de l'histoire du capitaine Misson — et à l'île de Madagascar. Les Résistants trouvent également quelques tablettes de médicaments anodins, une photo de Misson — où sa ressemblance avec Bill Lee est frappante — sur le pont d'un trois-mâts enchâssé dans le béton d'un quelconque musée, et plusieurs dessins d'enfants — de mains différentes — aux couleurs délavées. Certains sont datés par une écriture d'adulte, entre 1945 et 1947.

Maintenant qu'un lien de ressemblance entre Bill Lee et Misson est établi, il est temps pour les Résistants de faire le point. Un gars qui se prend pour un pirate libertaire et qui se promène avec une horde de lémuriens, ça ne doit pas courir les couloirs de la Klinik... Avec la découverte des dessins d'enfants, l'ancien service de pédiatrie leur tend ses sombres bras.

Martin Padding Junior

« Vous savez ce qui me dégoûte ? Les faibles, les pleurnichards, les malades... Ils me dégoûtent, ils dégoûtent l'univers entier. Ils dégoûtent les Étrangers, nos futurs maîtres. Lorsque je me penche sur un malade, je n'ai qu'un désir : le voir crever. Les faibles sont sans valeur. C'est aussi ça le job d'un médecin : écrémer ! »

Martin Padding Junior, connu pour être au moins autant agent directeur industriel que mafioso de grande envergure, tient sous sa coupe le petit monde de la faculté. Il dirige les brigades de bizutage en chef charismatique, les nourrissant de son idéologie nauséabonde. Il hait Victoire Misson et a planifié son assassinat sous couvert d'un bizutage. Depuis le vol des lémuriens, Misson ne met plus les pieds à la faculté et Martin serait très heureux de savoir où il se cache.

Assez déterminé, Endurant, Administré et Assez Violent.
Compétences : Alerter, Autopsier, Corrompre, Distiller, Expérimenter, Frapper, Impressionner, Maîtriser, Soigner, Tirer et Torturer.
Domaines : Alcool, Arme de Poing, Bistouri, Bizut, Brigade de bizutage, Faculté, Morgue, Pharmachimie et Professeur.

Misson

« L'Homme le plus doux dans ses manières qui eût jamais sabordé un navire ou tranché une gorge. »
Lord Byron

Misson était un jeune provençal qui, à la fin du XVIIe siècle, après avoir fait ses humanités, embrassa la carrière de marin. Sous l'influence libertaire d'un prêtre défroqué nommé Carraccioli, et après la mort du capitaine de *La Victoire*, le navire sur lesquels ils étaient embarqués, Misson choisit de suivre le chemin de la piraterie. Il s'empara de nombreux navires en faisant toujours preuve d'héroïsme et de compassion, et acquit ainsi le respect de son équipage. Il installa un embryon de colonie sur la côte sud-ouest de Madagascar où tous les hommes libres, quelles qu'aient été leur nationalité ou leur religion, pouvaient trouver asile. Il donna le nom de Libertalia à cette colonie fortifiée, et de Liberi à ses citoyens. Ce furent finalement les tribus malgaches des terres qui eurent raison de cette utopie. Le navire sur lequel Misson prit la fuite sombra peu après, lors d'une violente tempête.

Mythes et légendes de la Klinik

C'était il y a cinq ans. Paul Jackson Leroy et son épouse Christiane travaillaient tous deux comme infirmiers dans le service de pédiatrie. Leur détestation des enfants était connue de tout le service, mais comme ils avaient été recommandés par Marie Besnard, la directrice de l'agence de la Pharmachimie, on fermait les yeux sur leur caractère névrotique. Au milieu d'une nuit, alors qu'ils se retrouvaient à veiller seuls sur plus de mille deux cents petits patients, ils mirent à exécution un plan qu'ils avaient ourdi depuis des mois. En quelques heures, ils injectèrent des doses létales de morphine à sept cent trente enfants. Seule une centaine de ces enfants survécurent. Arrêté, rapidement jugé et exécuté, le couple assassin emporta ses secrets dans la tombe. Dans les mois qui suivirent, la rouille se mit à ronger les tuyauteries du service de pédiatrie. L'émail des éviers et des douches se caria. Tous les enfants souffrirent d'énurésie et de crises de somnambulisme. Un an plus tard, le service de pédiatrie fut définitivement transféré dans de nouveaux locaux. Et tous les problèmes cessèrent. L'ancien service de pédiatrie reste pour le personnel de la Klinik un lieu où il ne fait pas bon mettre les pieds, et que personne ne songe plus à rouvrir.

Victoire Misson

« Par l'abolition de toute forme de servage ou d'esclavage, par la liberté de culte et de préférence sexuelle, par l'égalité des sexes, par le respect dû aux autres formes de vie, nous écrivons l'histoire de Libertalia. Mon ancêtre a posé les premiers rondins de cette ville dont les seules lois sont respect et liberté. Je continue son œuvre. Tous les esclaves du système sont citoyens de droit de Libertalia, et à tous nous accorderons l'asile... À commencer par ces lémuriens. »

Victoire Misson est-il vraiment le descendant du célèbre pirate Misson ? En tout cas, il est persuadé de l'être, et son expérience au contact des lémuriens a achevé de forger sa conviction : Libertalia est toujours debout, quelque part dans l'inconscient radieux des lémuriens. Ses portes ne demandent qu'à être poussées.

Très Déterminé, Assez Endurant, Peu Égare, Peu Administré et Assez Schizoïde.
Compétences : Analyser, Apprivoiser, Enseigner, Expérimenter, Imaginer, Mémoriser, Séduire, Soigner et Survivre.
Manœuvre : Opérer.
Domaines : Flibuste, Misson, Klinik, Lémurien, Lémurine, Libertalia, Madagascar, Malade, Maladie tropicale et Pharmachimie.
Non-A : Extraire non-Libertalia — que le MJ peut produire avec 1 SM. Victoire Misson n'a pas conscience de son « don » et ne peut donc pas l'utiliser volontairement.

JUNGLE MORBIDE

« Les Enfants sont notre bien le plus précieux. »
« Préservons-les de la pollution mentale. »

L'ancien service de pédiatrie est une bâtisse sombre aux fenêtres murées. Une odeur fade de réglisse flotte dans l'air environnant, et un nombre alarmant de pigeons nichent dans les quelques anfractuosités de la façade. La porte principale est condamnée ; seule une explosion pourrait la faire bouger. Il existe néanmoins une autre porte, cachée au fond d'un réduit à poubelles. Cette porte est fermée de l'intérieur par une simple cale qu'il sera Peu Difficile de retirer.
L'atmosphère qui règne à l'intérieur est pesante — le lieu est Schizoïde — sans être hostile. Sur les murs, sur le sol, et parfois même au plafond, des dessins d'enfants ont été griffonnés à la craie grasse. Ils ne sont pas spécialement torturés, tous les thèmes traditionnels du dessin enfantin s'y retrouvent. Des draps pendent aux canalisations ou reposent, roulés en boule, sous les lits. On se surprend à voir fugitivement dans leurs plis des visages — ce qui oblige les joueurs à ajouter 1SM dans l'Ubik !

La piste de Misson est aisée à suivre, car les lémuriens se sont chargés de la baliser de leurs excréments : elle mène au dernier étage du service qui était originellement un grand dortoir pour les enfants en convalescence. Au fond d'une enfilade de lits soigneusement bordés et sur les oreillers desquels ont été parfois déposés des cadavres de lémuriens, Misson se cache avec cinq lémuriens, les seuls à avoir survécu aux mauvais traitements du service vétérinaire. Deux d'entre eux portent des petits plâtres bactériens. Armé d'un bistouri, Misson est prêt à défendre ses protégés au prix de sa vie ; les Résistants auront quelques difficultés à le convaincre de leurs bonnes intentions. Misson l'affirme aux Résistants : il n'est pas Bill Lee. Il est d'autant plus sûr de son fait qu'il a effectivement rencontré Bill Lee, il y a quelques jours de cela. Il a désinfecté et recousu sa blessure à la main. Il se souvient avoir été troublé par leur ressemblance physique et avoir ressenti des vertiges plusieurs heures durant. Il lui a indiqué le chemin vers la station Médi-Vanves ; il suppose donc qu'il a quitté la Klinik peu de temps après y avoir pénétré.
La suite des événements dépend de la discrétion que les joueurs ont su ou non cultiver. Le MJ est seul juge en la matière, mais si Griseline Smukat n'a pas été mise hors de combat, si les brigades de bizutage sont aux trousses des Résistants, si les agents Pères Noël ou les agents de sécurité ont été alertés, alors le service de pédiatrie est pris d'assaut par une troupe hétéroclite de Pères Noël, d'infirmiers et d'étudiants en médecine.

Jungle morbide

DRAP CONSTRICTEUR

Assez Endurant et Très Déterminé.
Aptitudes :
Doué pour Maîtriser ;
Assez Doué pour Esquiver.
Lorsqu'une victime est maîtrisée, le drap l'étouffe — 4 points de dégât Peu Pénétrants.

SERINGUE-MOUSTIQUE

Pas Endurante et Assez Déterminée.
Aptitudes :
Douée pour Esquiver ;
Assez douée pour Piquer.
Pour les dégâts, se reporter à l'encart « Quincaillerie hospitalière ». En cas d'injection, un test d'Endurance Difficile doit être réussi pour éviter l'infection.

Réagissant à cette invasion, le service devient en quelques instants un grotesque simulacre de jungle : des peluches sautent de drap-liane en drap-liane en poussant des couinements hideux, certains draps se comportent en serpents constricteurs, tombant du plafond ou surgissant de dessous les lits pour surprendre leurs proies, des nuées de seringues remplies d'eau crasseuse viennent bourdonner aux oreilles comme des moustiques affamés, des pigeons morts réduits à l'état de squelettes emplumés se cognent désespérément au plafond... Les canalisations se mettent à fuir et une mousson au goût de rouille achève de rendre l'atmosphère tropicale. Les Résistants entrevoient une ville faite de maisons sur pilotis. Des passerelles relient les maisons et des lampadaires végétaux y jettent leur lumière de vers luisants. Si l'on prête l'oreille, on peut entendre le ressac de l'océan tout proche. Cette vision est fugitive mais suffisamment tangible pour marquer les témoins.

Dans la cohue qui s'ensuit, il est possible aux Résistants de se faufiler à travers les assaillants. Néanmoins, rien ne les préserve de la fureur spectrale du service de pédiatrie. Si, au contraire, les Résistants ont été particulièrement discrets, ils devraient pouvoir conduire Misson sans encombre jusqu'au central pneumatique, qui est la voie d'évasion la plus sûre. Encore que les lémuriens dont Misson ne veut se séparer sous aucun prétexte, et qui sont très remuants, pourraient bien réserver quelques surprises en chemin...

- Parmi le personnel, ils reconnaissent l'un de leurs tortionnaires et se jettent sur lui pour le mordre ;
- Fascinés par un gros ours en peluche posé au pied d'un sapin, ils refusent de suivre les humains à moins que ces derniers ne prennent la peluche en question avec eux ;
- Agacés par les braillements de la chanteuse Morinda Paladioso, ils s'attaquent à sa chevelure, qui finit par se décrocher en entraînant la peau liftée de son visage. La chanteuse, folle de rage, offre cinq cents TUS macrotransac (*cf. Rétro-Futur*, p.114) à celui qui lui ramènera la dépouille d'un lémurien.

ET DES INTERROGATIONS EN GUISE DE CONCLUSION

C'est donc en compagnie de Misson et non de Bill Lee que les Résistants s'échappent de la Klinik. Après avoir envoyé le signal convenu, Vanita reprend contact avec eux. Elle reste très vague, expliquant que le réseau a appris entre-temps que Bill Lee se trouve hors de danger, en partance pour l'Interzone. Elle propose à Misson une exfiltration similaire, qu'ils s'empresseront d'accepter.
La mission des Résistants n'aura pas été vaine car, grâce à eux, l'Armée des Ombres vient de trouver un nouveau relais-Burroughs et a également acquis un échantillon de lémurine et de plâtre bactérien. Les Résistants ont gagné leur billet pour l'Armée des Ombres. Vanita est prête à leur apprendre à lire sur les lèvres — Domaine « Mouvement des lèvres » qui nécessite deux mois d'apprentissage intensif — et à leur faire rencontrer des membres influents du mouvement.

Les joueurs ont également bien mérité d'ajouter « Klinik » à leurs domaines lieux.
S'ils n'ont pas raillé ses névroses, il est probable que Gustave Fillitch devienne leur contact permanent au sein de la Klinik.

Mais... de nombreuses questions restent encore en suspens.
Qui est Bill Lee et pourquoi intéresse-t-il autant la Résistance ?
Quel rapport, si l'on fait abstraction de leur ressemblance, y a-t-il entre Bill Lee et Misson ?
Libertalia est-elle seulement le produit de l'imagination de Victoire Misson, ou pourrait-elle vraiment devenir le refuge de tous les égarés ? Si tel est le cas, le moyen d'exfiltration le plus extraordinaire est à portée de main de l'Armée des Ombres.
Misson va-t-il devenir le guide et le prophète de tous les égarés à la recherche de l'Éden ?
Et quels terribles secrets cachent encore les murs blancs de la Klinik ?

L'avenir leur apportera peut-être les réponses...

Points d'expérience

Exfiltrer Misson de la Klinik : + 1 point d'expérience

S'interroger sur le lien Billy Lee – Misson sans pour autant trouver les réponses : + 1 point d'expérience

Faire preuve de patience avec les lémuriens : Gain du domaine « Lémuriens »

Remarquer que le directeur dans la dernière aide de jeu a le même nom qu'un autre élément de ce recueil : + 2 points d'expérience

VIOLENCE AVEUGLE À MÉDI-PARIS 1

Un nouvel attentat terroriste a coûté la vie à vingt et un courageux agents de la Paix et à trois jeunes agents médecins. Le directeur Darnand a déclaré que des mesures extraordinaires allaient être prises pour pacifier le plus grand hôpital europolitain. L'agence de la Paix fait enfin son entrée au directoire de Médi-Paris 1. Nous ne pouvons que nous en féliciter !

Coupure de *Paris-Tchatch*, 30 décembre 1952

GRAND THEFT U-BOOT

UN SECRET BIEN GARDÉ NE L'EST JAMAIS LONGTEMPS

Le Contact fut l'occasion d'apprendre de nouveaux principes scientifiques. Ceux-ci ont permis des inventions formidables, comme le photofluide et bien d'autres choses, qui simplifient la vie des administrés. Il était évident que ces connaissances apporteraient leur lot de terreur... La bombe à propabilité en est certainement l'exemple le plus flagrant. Des hommes comme Einstein, Oppenheimer ou Geiger en sont restés aux « anciennes sciences » et se sont ainsi discrédités auprès de leurs confrères. Il reste cependant bien des choses à découvrir grâce au savoir de la vieille école.

Par mégarde ou par haine, ces hommes créèrent la bombe A. Première d'un alphabet mortel, cette bombe est un secret très bien gardé. Le Comité Mondial de Libération l'a testé, et devant l'horreur de sa puissance a décidé de taire son existence.

Les schémas de la bombe ont été volés par l'un des scientifiques travaillant sur ce projet. Dépité par la non-utilisation de sa création, Herr Doktor Professor Douglas Schmitt s'est vendu à des personnes qui, selon lui, feraient bon usage de son génie.

C'est ainsi qu'il rejoignit les Nazis. Le projet mit plusieurs semaines avant de remonter les échelons de l'organisation et de tomber dans les mains du Führer. Ce dernier approuve le projet et débloque d'énormes moyens dans le développement de l'arme secrète qui mettra à genoux les agences. Des rumeurs les plus folles sont relayées dans les différents *Kommandos*.

Au rapport !

Europole, secteur Indus-Dantzig 7, 22/09/51, 0100h :
Les Nazis exfiltrent Schmitt, les plans de la bombe et de l'uranium enrichi.

Europole, secteur Nav-Dunkerque 3, 20/06/52 0300h :
Après un an d'efforts, les Nazis ont une bombe A opérationnelle. Elle est chargée sur un chalutier direction BOFFSHO BALTANOR, Islande.

Europole, lieu inconnu, 22/06/52, 0600h :
Combat envoie un groupe récupérer l'engin avant que les Nazis le fassent exploser.

BALTANOR, au large des côtes islandaises, 24/06/52, 2100h :
Les Nazis testent la bombe A sur BOFFSHO BALTANOR. Après de nombreux combats entre les Nazis, Combat et les agents au pied de la base, la bombe explose.

BALTANOR, au large des côtes islandaises, 24/06/52, 2110h :
Le reste de Combat neutralise une partie des Nazis restés en arrière sur la terre ferme, s'empare de Schmitt et de la pellicule filmant l'explosion.

BALTANOR, au large des côtes islandaises, 24/06/52, 2137h :
L'U-Boot *BPN Darnand*, affecté à la base, revient de sa patrouille et constate le désastre. Le capitaine directeur donne l'ordre de faire cap sur les restes de la base pour sauver d'éventuels blessés, mais un Agent convoyé vers BOFFSHO BALTANOR utilise un effet bleu pour ordonner la poursuite des seuls fugitifs détectés au sonar, le bateau du groupe de Combat.

BALTANOR, au large des côtes islandaises, 24/06/52, 2152h :
Combat et son prisonnier sont arraisonnés et convoyés par le *Darnand* vers un bureau de l'Agence.

BALTANOR, au large des côtes islandaises, 25/06/52, 0100h :
Sur le chemin du retour, l'Agent, les officiers du bâtiment et quelques agents sous-mariniers regardent la pellicule. Le film est projeté contre un mur. La bande étant hantée (Très Schizoïde), elle répercute à chaque projection la puissance des perturbations que la bombe a engendrées lors de son explosion. L'Agent et de nombreux officiers sont victimes de blessures par irradiation. Marque de l'étrangeté de la situation, un champignon noirâtre et flou s'est dessiné sur la paroi contre laquelle a eu lieu la projection.

BALTANOR, secteur mer du Nord, 25/06/52, 0150h :
Faute de commandement, les agents sous-mariniers mettent le cap sur le bureau europolitain de la Paix le plus proche : PaxNav-Amsterdam 1.

Europole, PaxNav-Amsterdam 1, 25/06/52, 0346h :
Les malades et le reste de l'équipage sont mis en quarantaine dans l'U-Boot. Personne ne comprend les symptômes de la radioactivité. L'amiral directeur du bureau de la Paix envoie un message à l'agence centrale europolitaine, interceptè par l'agence noire europolitaine (*cf. RétroFutur*, p. 211) qui décide d'envoyer un Agent régler le problème.

Les Nazis, ne faisant pas confiance à Schmitt, ont décidé de détruire un objectif lointain, mais significatif de leur lutte : la BOFFSHO BALTANOR. Ils pensent terroriser les agences avec leur nouvelle arme. Selon leurs théoriciens, devant la menace d'une telle destruction, les agences reconnaîtront leur défaite. C'est sur cette analyse que fut initié le projet Orion.

La faction responsable du premier projet, Combat, finit par retrouver les traces du traître Schmitt. Elle envoie un groupe d'intervention. La mission de celui-ci — il l'a accepté —, consiste à empêcher l'explosion de la bombe, à récupérer celle-ci et à exfiltrer le traître.

Novlangue

BALTANOR : Zone Baltique, Atlantique Nord, mer du Nord.
BOFFSHO : Base Off Shore.
BPN : Bâtiment de PaxNav, acronyme précédant le nom d'un navire de la Paix.
PaxNav : Préfixe réglementaire désignant un secteur appartenant à l'agence de la Paix — division maritime.
Zafa : Jargon de PaxNav désignant les agents fusiliers.

Combat

Historique

Combat est un mouvement jeune et international. Au début simple association d'anciens combattants, Combat s'est transformé en un mouvement activiste de premier rang sur l'impulsion du Colonel. Suite à *L'Appel des catacombes*, le vieil homme fut contacté par Max qui lui demanda son aide. Le CML venait de naître et était déjà poursuivi par les agences. Le Colonel mit en œuvre ses ressources et son réseau d'anciens combattants pour dissimuler les influents du CML. Content de reprendre du service, l'ancien colonel remit en activité une partie de son corps d'antan, reprenant des principes qui lui tenaient à cœur ! De nombreux anciens subalternes répondirent à son appel, d'autres refusèrent et annoncèrent leur impatience de combattre le vieux Colonel, en signe de respect…

Effectifs

Combat compte cinq cent trente-sept hommes de rang et cent vingt-trois officiers. Tous se revendiquent de prestigieux corps d'armes d'avant les titanopoles. Les officiers supérieurs sont des guerriers déterminés à conserver les traditions des corps dans lesquels ils ont servi, et qui ne se reconnaissent pas dans l'agence de la Paix. Les autres sont souvent des historiens militaires. Tous ont réussi à transmettre leur passion à des jeunes hommes issus de différents groupes terroristes ou des agences.

Recrutement

Le recrutement dans Combat est très difficile car il demande deux qualités : être un excellent militaire et avoir une ouverture d'esprit suffisante pour rejoindre la Résistance. Il est généralement difficile de trouver les deux réunis. Le second volet du recrutement est basé sur l'amour du combat et le défi que représentent les opérations de la Résistance.
Combat recrute aussi parmi les anciens combattants des guerres de colonisations, laissés à leur triste sort ; les fous de guerre qui n'ont pas su se réintégrer dans une société qui n'est plus faite pour eux. Combat attise leur dégoût pour retourner la déception et la haine de ces vétérans et la canaliser en énergie destructrice anti-agence.
Une fois approchées par Combat, les recrues subissent un entraînement très difficile dans les anciens centres de la Légion Étrangère à Djibouti ou dans la jungle amazonienne. Ceux qui échouent ne reviennent jamais de ce voyage. Par la suite, les « bleus » sont cantonnés et perfectionnent leur art du combat pendant deux ans. Être un excellent soldat ne dispense pas de cet entraînement, car ce n'est pas le physique qui est testé durant cette période, mais bien la loyauté des recrues envers Combat. Il existe des dérogations, mais elles se comptent sur les doigts de la main.
Le mouvement étant très jeune, la plupart des opérations sont exécutées par des vétérans de la Légion et les premières recrues de Combat suite à *L'Appel des catacombes*. D'ici un an, Combat sera à même de lancer plus d'une centaine d'hommes surentraînés dans des missions jugées impossibles.

Organisation

L'organisation de Combat reprend la structure du corps de l'armée de terre, autrefois appelée la Légion étrangère. Le plus haut rang actuel est colonel. Parmi les derniers officiers à l'ancienne encore vivants, le Colonel est sûrement le plus haut gradé !
Les grades sont divisés en cinq catégories, du plus haut gradé au plus bas rang.

- **Catégorie 1 :** officiers supérieurs (colonel, lieutenant-colonel, chef de bataillon ou commandant)
- **Catégorie 2 :** officiers subalternes (capitaine, lieutenant, sous-lieutenant, aspirant)
- **Catégorie 3 :** sous-officiers supérieurs (major, adjudant-chef, adjudant)
- **Catégorie 4 :** sous-officiers subalternes (sergent-chef, sergent)
- **Catégorie 5 :** militaire du rang (caporal-chef, caporal, première classe)

Tous les grades ne sont pas représentés dans Combat, car ses membres ne sont pas assez nombreux pour constituer ces ramifications. En outre, de nombreux ralliés étaient au moins sous-officiers. Il a fallu classer les grades et faire une réévaluation en fonction des corps de provenance (RAL, agence de la Paix, groupes terroristes…).

Communications

Combat dispose des modes de communications les plus modernes : radio de terrain, photofluide transportable, système de morse… Le meilleur de ce qu'apporte la technologie Étrangère. Les communications entre groupes se font lors de rassemblements d'anciens combattants ou dans les colonnes des revues qui leur sont dédiées.

Activités

Les activités de Combat ne sont pas très variées. Elles sont exclusivement composées de missions commandos sur des objectifs précis.
Récemment, une section Recherche et Développement a été placée sous les ordres du Colonel. Le chef du projet Phénix, un scientifique nommé Oppenheimer, est chargé de créer des armes nouvelles pour les hommes de Combat. Ces derniers sont donc amenés à les tester sur le terrain avec plus ou moins de succès. Oppenheimer a travaillé avec son équipe sur des moyens de destruction globale. Au début de son activité, le CML est persuadé qu'une victoire se fera en détruisant les énormes bases de l'agence des Étrangers. La bombe A est censée avoir ce pouvoir de destruction, mais après l'explosion alpha de la bombe A, Oppenheimer a convaincu les autres chefs du CML de renoncer à l'utilisation de cet engin de mort. La principale raison est la localisation des bases : elles se trouvent souvent au milieu des titanopoles.

Réputation

Combat est très peu connu. Tous ses membres gardent un profil bas et les quelques membres qui ont été capturés par les agences n'ont jamais dénoncé leurs camarades. Les

membres de Combat meurent plutôt que de se rendre. Ce qui les amène parfois à se sortir de situations impro-bables. Si cette tendance persiste, elle génèrera une légende de kamikazes parmi les agents de la Paix.

Financement

Les revenus de Combat sont minimes. Les quelques milliers de TUS et les monnaies du second marché pro-viennent des fortunes personnelles des officiers supérieurs ou de leur retraite mirobolante d'ancien Agent colonel... Cela ne suffit évidemment pas ! Le reste des ressources de l'orga-nisation est pourvu par le CML qui donne quand il le peut.

Par ailleurs, les membres de Combat n'ont pas de gros besoins. Ils ne se font pas payer et le matériel provient des entrepôts des agences. Beaucoup de retraités conservent de forts liens avec des agents actifs. Ceux-ci doi-vent souvent des faveurs aux anciens, ce qui permet d'obtenir une caisse de grenades par-ci, des M-1 par-là...

Toutefois la situation ne saurait durer. Les officiers supérieurs de Combat se doivent de trouver rapide-ment un moyen de financement. Le mercenariat est le plus aisé, mais le Colonel craint que de telles pratiques fassent disparaître les idéaux des hommes. Le groupe s'intéresse donc aux activités mafieuses, sont syno-nymes de liquidités. Combat s'apprête à neutraliser de nombreux petits par-rains des différentes mafias et à les monter les uns contre les autres. Après tout, ce n'est pas voler que de voler un voleur...

Relations avec les agences

Les relations avec les agences sont neutres, car ces dernières n'ont pas encore conscience de l'existence de Combat. Cela risque de durer un moment, les ordres en cas de capture — cela peut toujours arriver — étant de se présenter comme un terroriste. Cela signifie la mort, mais c'est pré-férable aux tortures et aux Maisons des agences.

Relations avec la marge

Combat a quelques relations avec les égarés et profite de leur réseau pour se déplacer rapidement et discrète-ment. Les relations avec les Quatre sont cordiales, car Combat achète bien et paye comptant ; ce sentiment ne durera pas si les mafias apprennent les plans de cette organisation. Enfin, les groupes terroristes considèrent Combat comme l'un d'eux, une sorte d'exemple...

Chefs

L'officier supérieur commandant Combat est le Colonel. Presque cen-tenaire, l'homme reste une force de la nature. Visage carré, détermina-tion de tueur dans les yeux ; une légende vivante pour de nombreux soldats. Les agences se doutent de quelque chose, mais la Paix protège ses anciens... D'autant plus que le Colonel intervient souvent à la radio pour dénoncer les exactions des mou-vements terroristes... ce qui rend bien service à la Paix.

Résistant membre de Combat

Déterminé, Endurant et Pas Schizoïde.
Pas Administré, Peu Corrompu, Assez Violent et Pas Exclu.
Compétences : Analyser, Conduire, Détecter, Éparpiller, Frapper, Lancer, Maîtriser, Se Cacher, Se Faufiler, Se Dépasser, Tirer et Viser.
Manœuvre : Camper.
Domaines : Agent, Armes automatiques, Armes de poings, Armes embarquées, Explosifs, Mains nues et Tête.
Équipement : Mauser 9 mm, Thompson, Mauser 98k, Gilet pare-balles.

Synopsis

Pour les camarades Résistants, l'action commence lors des premières mesures organisées par les respon-sables de PaxNav-Amsterdam 1 pour soigner les blessés et organiser le départ de l'U-Boot. Malgré tout le soin apporté à l'opération, les fuites ne manquent pas pour les alerter.

Après la découverte de l'U-Boot à Pax-Nav et de ses étranges blessés, les Résistants pénètrent dans l'U-Boot, puis tentent de libérer les hommes de Combat et de récupérer la pellicule hantée avant le départ de l'U-Boot.

L'arrivée de l'Agent devrait contraindre ces derniers à prendre possession de l'U-Boot et à se diriger vers une base d'opération de Combat, située à la pointe nord de la Grande-Bretagne, en échappant aux vais-seaux de guerre lancés à leur pour-suite.

Chronologie

Cette chronologie ne tient pas compte des actions des Résistants. Elle reflète simplement celles de la Paix et de l'Agence pendant les trois jours suivants l'arrivée du *BPN Darnand*. Le MJ est libre de la bouleverser en fonction des brillantes idées de ses joueurs.

Jour	Heure	Événement
J -2	02 h 00	L'U-Boot accoste à PaxNav
J -2	04 h 00	Premières hospitalisations
J -1	00 h 00	L'amiral-directeur envoie un rapport sur la situation
J -1	03 h 00	Effet bleu ! PaxNav est en alerte : le U-Boot, les blessés et les agents sous-mariniers sont placés en quarantaine.
J -1	06 h 00	Des égarés sont « recrutés » pour nettoyer le navire.
J 0	?	Les Résistants jouent l'amorce.
J +1	11 h 00	Le dernier des blessés expire mystérieusement.
J +2	12 h 00	L'Agent arrive à PaxNav 1
J +2	19 h 00	Nettoyage du *Darnand*.
J +2	20 h 00	L'U-Boot repart avec l'Agent à son bord.
J +3	12 h 00	L'Agent arrive à la base. (Date officielle)

RÉSISTANTS EN EAUX TROUBLES

L'histoire commence deux jours après l'accostage du *BPN Darnand*. Les Résistants ont donc moins de deux jours pour découvrir ce qui se passe et prendre les mesures qu'ils jugent nécessaires. Par conséquent, les amorces du scénario doivent s'enchaîner à un rythme rapide : jusqu'à ce que les joueurs n'en puissent plus et partent infiltrer PaxNav !

Amorces

Exclu ?

Walther Zimmerman est un des égarés recrutés de force pour nettoyer l'U-Boot. Lorsque les agents s'aperçoivent qu'il est infecté et gravement malade, ils le jettent à la mer. Toutefois, l'égaré survit. Il erre désormais dans les rues de l'Europole.

Alerté par des bureaux de la Paix de proximité, PaxNav envoie les zafas à sa poursuite. Par chance, le marginal réussit à éviter les patrouilles. Il cherche un docteur parmi ses contacts dans la marge ou une « autorité » parmi les exclus qui l'aidera.

Pour utiliser cette amorce le MJ peut :

- Faire participer les Résistants en tant que témoins de la poursuite. Les agents peuvent révéler qu'ils viennent de PaxNav, tout comme leurs papiers… ;
- Utiliser le contact Justin Giberon (*cf. RétroFutur*, p. 131). Walther est hospitalisé chez ce dernier. Ne sachant que faire, Justin attend que le Résistant lui donne un coup de main ;
- Enfin si l'un des Résistants est une figure parmi les exclus, on peut lui présenter Walther.

L'égaré peut raconter ce qui lui est arrivé : la présence d'un U-Boot dans PaxNav, les égarés enlevés et forcés de nettoyer une salle dont les murs sont noircis d'étranges dessins en forme de champignon… Walther meurt dans des circonstances inexplicables quelques heures plus tard…

Administré ?

Devant cette maladie inconnue, PaxNav a demandé aux autres agences d'envoyer leurs spécialistes des brûlures, espérant que parmi eux quelqu'un aurait une idée géniale. Un Résistant agent médecin peut être transféré à PaxNav 1 pour tenter de diagnostiquer le mal dont souffre l'équipage du Darnand. Il est alors confronté à la souffrance, à la panique du personnel médical et à l'étrangeté de la situation…

Violent ?

Alors que le groupe terroriste de l'un des Résistants est en train de finaliser un attentat à PaxNav 1, l'opération est annulée. La Paix a dû être prévenue car la sécurité est renforcée. À moins que cela soit l'U-Boot qui vient d'accoster qui provoque tout ce tumulte…

Corrompu ?

Un *deal* d'une quantité astronomique de morphine est prévu par la mafia de l'un des Résistants.

L'acheteur est l'agence de la Paix. Soit le Résistant mafioso est un élément « sacrifiable » et c'est pour cela que son chef l'envoie, soit parce qu'il est très compétent et que l'affaire est très difficile.

Les agents de la Paix ne se montrent pas, mais une ambulance de la Paix apparaît. Elle ne porte pas les insignes de PaxNav car les agents ont voulu être discrets, mais sa couleur et ses plaques minéralogiques la trahissent. Les agents médecins ont emmené un malade pour tester immédiatement la morphine. Par l'entrebâillement de la porte de l'ambulance, le Résistant aperçoit un des membres de l'équipage irradié. Si les choses tournent mal pour les médecins, l'autogyre de secours fait son apparition…

Pour les non-A

L'explosion de la bombe A, et la souffrance endurée par des milliers de personnes en quelques minutes perturbent l'Au-delà ; tout non-A en ressent les contrecoups ! Cette amorce doit être entretenue durant l'intégralité du scénario : les non-A vivront de nombreux contrecoups schizogènes retraçant les événements décrits dans le chapitre « Action ! ».

- Le non-A se voit dans la neige, armé d'un fusil M-1. Il se bat contre des agents et des terroristes portant des croix gammées en brassard. Tout ce petit monde s'entre-tue en tenue de combat polaire jusqu'à l'explosion de la bombe : un grand éclair, puis une vague de chaleur qui pulvérise tout sur son passage…
- Le non-A se voit dans la peau de Walther Zimmerman tentant de fuir les zafas dans les canaux d'Alt-Amsterdam… Comme s'il était guidé vers lui, les rêves continuent ainsi pour connecter les Résistants vers l'amorce « Exclu ! ».
- Le non-A se réveille dans une salle exiguë aux parois métalliques couvertes de tuyaux. Il a le vertige et sa peau est couverte de cloques. Il est allongé sur une couchette. Un homme au teint blafard se penche à son chevet, une seringue à la main…
- Le non-A est dans le mess des officiers (*cf.* « À la poursuite du *BPN Darnand* »). Il voit le projecteur et le champignon. Il peut examiner la salle, mais ni la fouiller ni en sortir.

Se renseigner

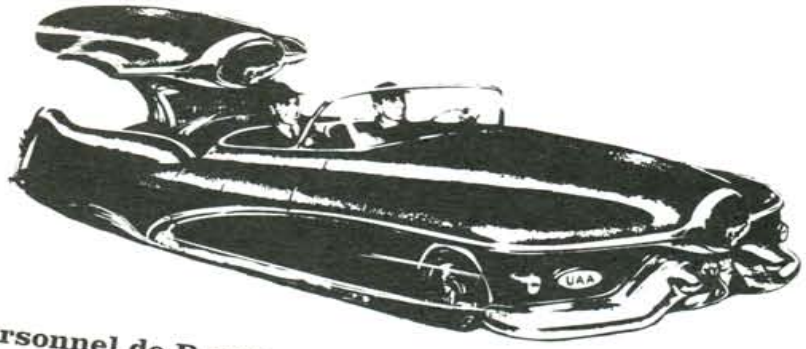
Ces informations sont des bruits sur l'opération en cours. Elles sont accessibles par l'intermédiaire des contacts, des dossiers administratifs de la Paix, des communications sortantes, des rumeurs, etc.

- On a vu un U-Boot passer dans les canaux d'Alt-Amsterdam 9. Vrai, le U-Boot s'est perdu dans les canaux d'Alt-Amsterdam en entrant dans le port.
- Les agences ont mis la pression sur les groupes terroristes ! Une base aurait explosé, certains groupes ont revendiqué cet attentat, dont les nazis.
- Les amorces non jouées sont autant de rumeurs supplémentaires.

QUAND LES RÉSISTANTS ATTAQUENT

PaxNav-Amsterdam 1

PaxNav-Amsterdam 1 est un secteur de l'Europole situé à l'un des angles de PARENGAM. Situé sur le front de mer et parcouru d'un enchevêtrement de canaux, « PaxNav 1 » — comme l'appellent les agents qui y travaillent — est un secteur réservé aux agents de la Paix (*cf.* « Mesures de sécurité »).



Mesurant plusieurs dizaines de kilomètres carrés, PaxNav 1 est un ensemble complexe de bâtiments administratifs, de dortoirs, de quais, d'entrepôts et de hangars. Blocs et bâtiments sont reliés entre eux par des canaux, des routes et des passerelles métalliques. Comme son nom l'indique, PaxNav 1 est le quartier général de la flotte de la Paix affecté au secteur maritime BALTANOR. De nombreux croiseurs, *destroyers* et torpilleurs sont accostés aux quais du secteur, ainsi que quelques U-Boots.

Les blocs de PaxNav 1 sont : bloc garnison, bloc commerces, bloc quais, bloc QG, bloc hôpital et bloc aéronavale.

Du fait de la topographie des lieux — l'omniprésence des canaux et de complexes souterrains —, Paxnav 1 ne dispose pas des infrastructures de transports habituelles de l'Europole. Notamment, il n'y a pas de métropolitain à PaxNav 1 ; les zonewagen s'arrêtent à l'entrée du secteur. De même, du fait de la faible hauteur des bâtiments, il n'y a aucun aérotram à PaxNav 1. En revanche, les autres modes de transports existent ; les taxis étant ici des Jeeps convoyant les agents officiers d'un bloc à un autre.

Enfin, PaxNav a développé une voie de transport inédite : le canal. Il n'y a pas une route qui ne soit traversée ou doublée d'un canal. Ces axes fluviaux sont utilisés par de grandes péniches — « barges » selon la dénomination de l'agence de la Paix — et des vedettes d'assaut. Les premières convoient des chargements lourds, des véhicules et des unités de soldats, les secondes des officiers et des troupes de sécurité (*cf.* « Les zafas »).

Les déplacements maritimes sont contrôlés par des écluses permettant la jonction entre les différents canaux.

PaxNav 1 est si grand que tout déplacement dure entre dix minutes et une heure. Les Résistants ne peuvent espérer atteindre leur destination si un combat éclate avant qu'ils aient celle-ci en vue.

Le personnel de PaxNav 1

Tous les individus présents à PaxNav 1 sont soit des agents de la Paix ayant la mention « PaxNav-Amsterdam 1 » sur leurs papiers, soit des administrés disposant d'un laissez-passer « visiteur ».

La majeure partie du personnel de PaxNav 1 est constituée de marins et du personnel administratif. Cependant, nous ne détaillerons ici que les personnages secondaires pertinents dans le cadre du *run* organisé par les Résistants.

Les agents fusiliers

Les agents fusiliers sont des agents soldats affectés à la sécurité interne de PaxNav 1. Ce ne sont pas des agents enquêteurs : leur mission est de surveiller et de protéger, pas d'enquêter. Ils n'ont mis le pied sur un bateau qu'une fois dans leur vie, à titre de bizutage. Ils sont loyaux à leur agence et ont été conditionnés pour neutraliser autant les intrus que les agents soldats négligeant le Règlement. Ils constituent un corps d'élite au sein du secteur.

Quel que soit le bloc auquel ils sont affectés, ils ont tous été informés que le secteur était en état d'alerte. Les plus curieux d'entre eux savent qu'un quai est sous haute surveillance. De même, ils savent que quelque chose se passera à J + 3, sans savoir qu'il s'agit de l'arrivée de l'Agent.

Jonathan Hulfwer, agent fusilier directeur

Si les Résistants tentent de pénétrer PaxNav 1 en se faisant passer pour des agents ou des visiteurs de marque, l'agent Hulfwer est leur interlocuteur privilégié.

L'agent fusilier directeur Hulfwer est un jeune élément prometteur de l'agence de la Paix. Sorti major du Concours, il a toujours voulu défendre l'Europole contre « les ennemis extérieurs et intérieurs ».

Les agents fusiliers

Déterminés, Assez Endurants et Pas Schizoïdes.
Compétences* : Alerter, Détecter, Frapper, Se Dépasser, Surveiller et Tirer.
Domaines : Agence de la Paix, Bateau, Intrus, M1 Garand et PaxNav-Amsterdam 1.
Équipement : M1 Garand et Veste pare-balles.

* *Rajoutez au choix Commander ou Conduire et Naviguer*

Jonathan Hulfwer

Déterminé, Assez Endurant et Pas Schizoïde, Assez Administré, Pas Corrompu, Peu Violent et Pas Exclu.
Compétences : Alerter, Analyser, Commander, Détecter, Frapper, Interroger, Réglementer, Se Dépasser, Surveiller et Tirer.
Manœuvre : Commanditer.
Domaines : Agence de la Paix, Agent-fusilier, Intrus, Colt .45, PaxNav-Amsterdam 1 et Ratissage.
Équipement : Colt .45.
Comment les Résistants peuvent s'en faire un contact : Si les Résistants l'aident à empêcher le nettoyage ou à neutraliser l'Agent Wilkes, il devient alors Assez Disponible, sauf s'ils ont tué des agents de la Paix, auquel cas il est Peu Disponible.

Les véhicules de PaxNav

Nom	Maniabilité	Accélération (m/tour)	Vitesse max. (m/tour)	Vitesse max. (km/h)	Blindage	Places	Armement
Barge militaire	+2	5	20	25	Assez	50	MG 42
Vedette d'assaut*	– 1	10	60	75	Assez	6	MG 42
Jeep militaire*	– 2	10	60	75	Assez	4	–
Autogyre militaire	+1	10	65	80	Assez	20	–

* *Les passagers ne sont pas protégés par le véhicule !*

Rigoureux et discipliné, Hulfwer est loyal à l'agence de la Paix. Notez bien ! Pas à l'Europole, pas à l'agence centrale : à la Paix et à elle seule. C'est un ennemi féroce des Résistants, mais aussi de l'Agent Wilkes, s'il découvre le « nettoyage » orchestré par celui-ci. Il est alors prêt à tout pour l'arrêter et sauver les hommes qui sont sous sa responsabilité, même s'allier à des Résistants.

Katherina Wilkes

Miss Wilkes est une femme-en-noir. Ancienne directrice au sein de l'agence des Étrangers, elle est désormais persuadée de travailler pour l'agence centrale europolitaine. Habituée aux missions d'investigation au sein des agences, elle a reçu l'ordre d'escorter le nouvel équipage de l'U-Boot *Darnand* à PaxNav 1, de prendre le commandement de l'U-Boot et de faire disparaître toutes traces, « administrative, matérielle et humaine », de celui-ci à PaxNav 1. Elle est accompagnée dans cette tâche d'une équipe de « nettoyeurs ».
Wilkes est la seule à connaître la destination finale de l'U-Boot. Son supérieur direct — l'un des deux Hauts Agents europolitains — lui a ordonné de convoyer celui-ci jusqu'à une base des UAA. Un certain Lovecraft désire jeter un œil sur le *Darnand*...
L'Agent Wilkes est âgée d'une trentaine d'années. Plutôt petite, elle est fine et séduisante. Habillée d'un complet noir — pantalon et veste —, elle coiffe ses cheveux noirs en chignon et porte des lunettes noires en toutes circonstances.

Les douze salopards

Ces hommes sont des professionnels agissant avec la froide rigueur de tueurs méthodiques.
L'équipe de nettoyage envoyée par l'agence noire europolitaine est composée de deux escouades de six hommes appartenant à l'agence centrale. Ce sont tous des vétérans des théâtres d'opérations. Agressifs, violents et légèrement psychopathes, ils obéissent aveuglément à l'Agent Wilkes.
Bâtis comme des armoires à glace et vêtus d'imperméables noirs dissimulant leurs armes, ils portent tous un grand sac de sport résonnant de drôles de bruits métalliques.

Runer sur PaxNav 1

Les canaux étant omniprésents, on ne peut accéder à PaxNav 1 qu'en empruntant des ponts. Le nombre d'accès a ainsi pu être restreint par l'agence de la Paix.

Accéder/Sortir de PaxNav 1

Chaque **pont** menant à PaxNav 1 est surveillé par un poste de garde. Celui-ci se compose d'un barrage routier basculant, d'une cabine accueillant deux zafas, d'un bouton d'alerte et d'une radio. Le pont lui-même est balayé par un projecteur installé sur le toit de la cabine.
Sauf alerte, un seul zafa surveille le pont. Il ne surveille la berge alentour que s'il doit faire attention. Les zafas ont ordre de ne laisser passer que les agents de la Paix résidents ou les administrés disposant d'un laissez-passer mentionnant « PaxNav-Amsterdam 1 ». Dans le second cas, ils tamponnent le laissez-passer avec la mention « Entrée poste *x* ». Les zafas contrôlent aussi les sorties. Les mêmes documents que précédemment sont exigés et tamponnés de la mention « Sortie poste *x* ».

La **gare de zonewagen** est un petit bâtiment austère de béton ceint d'une clôture grillagée. Le quai est en permanence surveillé par deux zafas, un à chaque extrémité. Le contrôle des papiers s'effectue à l'unique sortie de la gare. Les zafas installés derrière les deux guichets aux vitres blindées suivent les mêmes consignes que ci-dessus. Chaque guichet est équipé d'un bouton d'alerte.

Les **embouchures des canaux** sont elles aussi surveillées. Leur accès est bloqué par une écluse gardée. Quatre zafas y surveillent les deux côtés. Équipés de deux MG 42, d'une radio et d'un bouton d'alerte, ils procèdent aux contrôles habituels. De plus, l'embarcation utilisée doit être laissée à l'écluse. Les visiteurs seront escortés par deux zafas sur une barge de PaxNav 1.

Le contrôle des déplacements

Quel que soit leur mode de déplacement, les Résistants prennent des risques à chaque fois qu'ils changent d'étage, de bâtiment ou de bloc.

- Tout d'abord, ils peuvent rencontrer une **patrouille** de trois zafas. À chaque déplacement, le MJ jette le d10 et consulte la table des alertes, colonne « Patrouille ? », pour déterminer si une patrouille approche ou non. Si c'est le cas, il procède à un Affrontement simultané avec Détecter. Le camp vainqueur repère l'autre le premier.
  Si les Résistants repèrent la patrouille les premiers, à eux de choisir comment ils la « gèrent ». Dans

Katherina Wilkes

Très Déterminée, Endurante, Pas Schizoïde et Assez Gangrenée — apparaît comme Peu Gangrenée. Administrée, Pas Corrompue, Pas Violente et Pas Exclue.
Compétences : Activer, Analyser, Archiver/Fouiller dans les archives, Commander, Déceler, Détecter, Esquiver, Fouiller, Frapper, Interroger, Maîtriser, Mémoriser, Réglementer, Se Dépasser, Tirer et Viser.
Domaines : Agence des Étrangers, Agent, Bras, Colt .45, Enquête, Résistant, Sécurité et Talons aiguilles.
Équipement : Colt .45, costume Étranger, 3 doses de DCGM1934c, 2 shurikens fractals et un effet bleu vierge — Très Difficile à Falsifier.

Les douze salopards

Déterminés, Endurants et Pas Schizoïdes.
Compétences : Analyser, Détecter, Éparpiller, Frapper, Lancer, Se Dépasser, Tirer et Viser.
Domaines : Bruit, Couloir, Couteau, Couvert, Ennemi, Explosifs, Grenade, M1 Garand, Manhurin, Pièce, Porte, Rue, Tête et Thompson.
Équipement : Revolver Manhurin, mitraillette Thompson, M1 Garand, couteau de combat, gilet pare-balles, trois *stielhandgranate* et deux chargeurs supplémentaires pour chaque arme, ainsi qu'une radio, 500 g de plastic et cinq détonateurs à horloge pour les deux escouades.

Les niveaux d'alerte

Ubik*	Incident**	Niveau d'alerte	Description	Durée***	Patrouille ?
0/0	Pas d'incident	Pas d'alerte	Les zafas sont tout de même sur leurs zafas	0/0	1-2
6/+1	Un zafa entend des bruits bizarres	Faites attention !	Les zafas effectuent un test avec Détecter	5 mn/8	1-4
8/+1	Un zafa croit avoir repéré un intrus	Alerte jaune !	Comme ci-dessus et un zafa déclenche l'alerte, des renforts sont envoyés	15 mn/10	1-6
11/+2	Un zafa a repéré un intrus	Alerte rouge !	Comme ci-dessus et les zafas tirent à vue	30 mn/12	1-8
13/+3	Alerte rouge + Agent sur place	Branle-bas de combat !	Les navires sont prêts à appareiller pour pourchasser le U-Boot	1h/13	1-10

* *Le chiffre indiqué avant le « / » est le nombre de SM dans l'Ubik nécessaire pour atteindre ce niveau d'alerte (voir ci-dessus). Le suivant est le nombre de SM à ajouter dans l'Ubik quand ce niveau d'alerte est atteint, quelle que soit la façon dont cela c'est produit.*

** *Si un coup de feu retentit dans le secteur, celui-ci passe immédiatement en alerte rouge !*

*** *Cette colonne indique la période de temps sans incident au-delà de laquelle le niveau d'alerte descend d'un cran si l'Ubik contient moins de SM que le chiffre indiqué après le « / ».*

le cas inverse, et si un des Résistants n'est pas furtif (*cf. Rétro-Futur*, p. 145), la patrouille s'arrête, se met en joue et requiert l'identité des intrus. À nouveau, c'est aux Résistants de choisir la méthode, mais si leur choix se porte sur le combat, la patrouille est prête à se battre (*cf. RétroFutur*, p. 141).

- Si les Résistants se déplacent par voie d'eau, la patrouille utilise une vedette d'assaut et vient se placer au niveau de l'embarcation des Résistants. Toute embarcation autre qu'une barge ou une vedette est tirée à vue. Chaque bloc est par ailleurs relié aux autres par **des ponts** surveillés — comme à l'entrée de PaxNav 1.
- Si les Résistants ont choisi de se déplacer sur les canaux, ils empruntent des **écluses**. Toutes ne sont pas gardées. Pour savoir si le déplacement des Résistants passe par une écluse gardée, procédez à un second test de patrouille. Les écluses gardées sont surveillées par deux zafas équipés d'un projecteur et d'un bouton d'alerte.
  Se déplacer sur les canaux est donc plus risqué. Cela permet cependant de sortir et d'entrer dans des blocs sans passer par des points de contrôle.

Note : *Ces indications valent pour le niveau d'alerte « pas d'alerte ». Il faut ajuster l'attitude des zafas selon le niveau d'alerte du secteur.*

Alerte !

Certes, depuis l'arrivée de l'U-Boot *BPN Darnand*, PaxNav 1 est placée « en alerte ». Les mesures de sécurité déployées en sont la preuve. Cependant, les choses peuvent toujours empirer pour les Résistants négligents.

Lorsqu'un garde repère un incident (*cf.* table), il place la patrouille au niveau d'alerte correspondant à l'incident OU au nombre de SM indiqué dans la colonne « Ubik ». La table permet ensuite de déterminer l'attitude des gardes.

Par ailleurs, les zafas en faction sont relevés toutes les deux heures. Si un zafa manque à l'appel à la relève, l'alerte jaune est déclenchée. Si un cadavre est découvert, c'est l'alerte rouge qui est déclenchée.

Pour placer tout le secteur en alerte jaune ou rouge, la patrouille doit réaliser un test avec Alerter. En principe, les zafas sont Doués pour cela. Le ND du test dépend des moyens dont dispose le zafa : radio, téléphone ou bouton d'alerte.

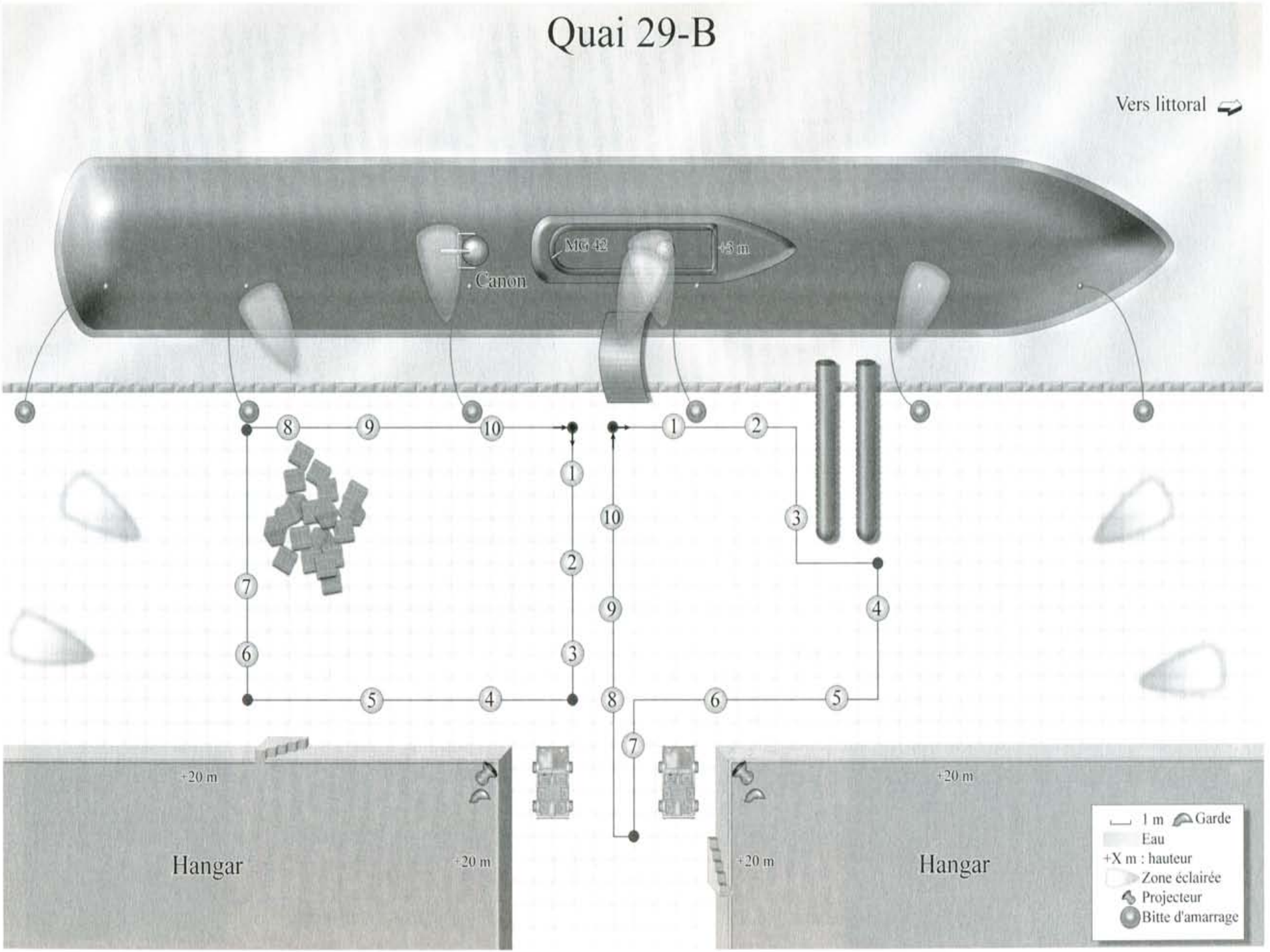
- **Les radios** ne se trouvent qu'aux points de contrôle décrits plus hauts et dans les vedettes d'assaut. Le test est alors Pas Difficile et prend un tour de combat.
- **Les téléphones** ne se trouvent qu'à l'intérieur des bâtiments ; le test avec Alerter est alors Assez Difficile et requiert trois tours de combat.
- **Les boutons d'alertes** sont de grosses boîtes noires installées un peu partout dans PaxNav 1. Reliées par câble au QG, elles y déclenchent l'alerte jaune ou rouge lorsqu'on appuie sur le bouton de la couleur correspondante dont elles sont munies. Le test est alors Très Difficile et requiert cinq tours de combat.
  Pour chaque minute supplémentaire de recherche, le ND baisse d'un niveau.

Les renforts arrivent au rythme d'une patrouille tous les cinq tours de combat, à pied en intérieur, à véhicule en extérieur. Le nombre de patrouilles est augmenté d'un par prise de risques sur le test avec Activer.

Le quai 29-B

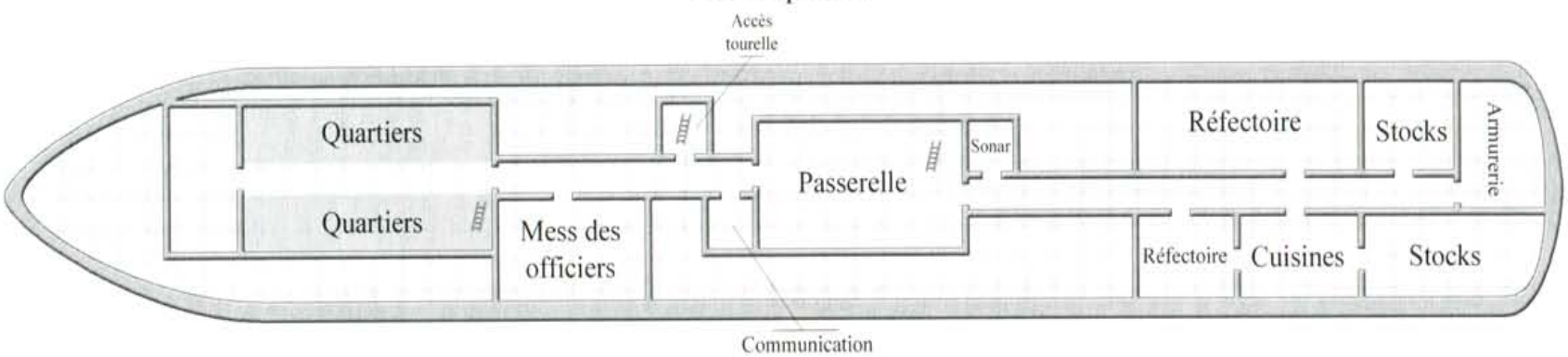
Le quai 29-B est l'un des plus petits de PaxNav 1. Il est installé à l'embouchure d'un des canaux se jetant dans le littoral. On peut y accéder en longeant le canal ou par une route aménagée entre deux hangars. Éloigné du centre du secteur, le quai 29-B est mal éclairé. Depuis l'arrivée de l'U-Boot, un projecteur a été rajouté, mais cela ne suffit pas.

À une centaine de mètres du quai lui-même se trouve la dernière écluse du canal. Elle est gardée (*cf.* Mesures de sécurité). De l'autre côté, sur d'autres quais, les Résistants peuvent apercevoir les imposants navires de guerre de PaxNav 1, notamment de puissants *destroyers*.

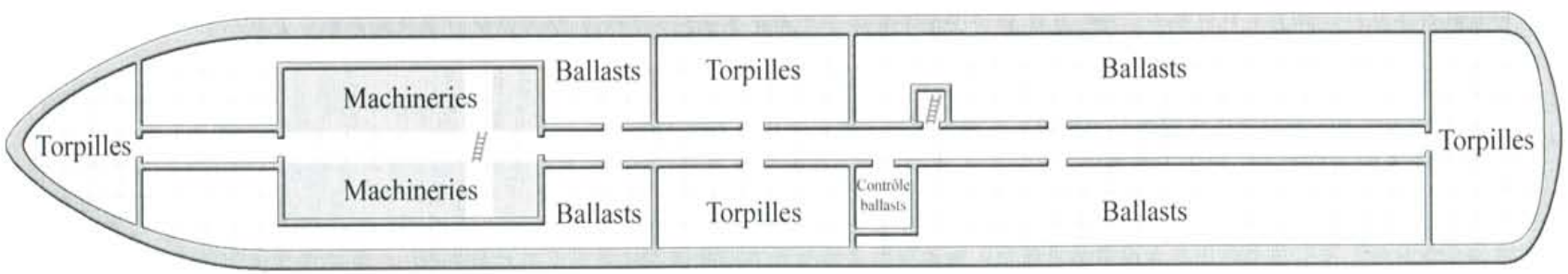

Quai 29-B
Vers littoral
Canon
MG 42
+3 m
8
9
10
1
2
3
4
5
6
7
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
+20 m
Hangar
+20 m
+20 m
Hangar
+20 m
1 m
Garde
Eau
+X m : hauteur
Zone éclairée
Projecteur
Bitte d'amarrage

Le *BPN Darnand*

Pont supérieur



Pont inférieur



Porte étanche
Ecoutille
2 m

La surveillance

Toutes les indications concernant la sécurité du secteur s'appliquent également ici, si ce n'est que les zafas tirent à vue, sans poser de questions. Le trajet des zafas en patrouille est indiqué sur le plan.

- Les zafas se déplacent d'un mètre par tour ;
- Les points noirs marquent un arrêt du zafa : il fait un test avec Détecter. Cet arrêt dure donc un tour ;
- Un zafa regarde toujours droit devant lui. Par défaut, il ne cherche pas à Détecter des intrus, il se contente de sa perception permanente (*cf.* « Le combat ») ;
- Les deux zafas préposés aux projecteurs se contentent de balayer le quai ; ils n'utilisent que leur perception permanente.

L'ensemble du quai est en visibilité réduite, permettant aux Résistants de s'y cacher. Cependant, lorsqu'un Résistant se retrouve balayé par un faisceau de projecteurs, il n'est plus dans les conditions qui lui ont permis de Se Cacher et il redevient donc « évident » ! Le plan indique les endroits sur lesquels s'attardent les zafas affectés aux projecteurs. Tout Résistant se trouvant sur le chemin de ces faisceaux est évident. Le faisceau met un tour à passer d'un de ces repères à un autre. Les cinq repères à gauche du plan sont balayés par le projecteur de droite et les quatre repères à droite du plan sont ceux du projecteur de gauche.
Lorsque les Résistants arrivent au quai 29-B, déterminez la position initiale des zafas en jetant le d10 et en les plaçant sur le repère indiquant les numéros obtenus.

Pénétrer le Darnand

Escalader les murs des entrepôts requiert un test avec Se Dépasser Difficile. Emprunter les escaliers métalliques du plan impose une circonstance Défavorable (ND +1) aux tests avec Se Faufiler. **Détruire un projecteur déclenche immédiatement une alerte rouge.**
Plutôt que de déjouer la surveillance des zafas, les Résistants peuvent tenter d'aborder l'U-Boot par les eaux. Nager dans le canal est Peu Difficile, mais aborder l'U-Boot est impossible. En effet, sa paroi est lisse, on ne peut y grimper à moins qu'une corde ne soit tendue depuis le pont du navire. En revanche, il est Peu Difficile de monter depuis le canal sur le quai lui-même. Cela peut déjà permettre de se rapprocher de l'objectif.
De même, le *Darnand* est retenu au quai par six cordes attachées aux bites d'amarrage. Utiliser ces cordes pour se hisser sur le sous-marin requiert cinq tours et un test Assez Difficile avec Se Dépasser.
Enfin, ouvrir l'écoutille du *Darnand* prend trois tours. Aucun test n'est cependant requis.

Contact !

Le programme de l'Agent Wilkes

L'arrivée de Katherina Wilkes ne passe pas inaperçue. Les Résistants peuvent l'observer même depuis l'extérieur du secteur, à l'aide de jumelles par exemple.
L'Agent Wilkes fait atterrir un gros autogyre militaire dans le bloc Aéronavale de PaxNav 1. Un cortège de Jeeps transportant l'état-major du secteur l'attend au bout de la piste. Miss Wilkes se rend immédiatement au QG de PaxNav 1, accompagnée de ses « nettoyeurs » — qu'elle présente comme des collègues.
Là, elle passe plusieurs heures à prendre connaissances des différents faits de l'affaire ; elle rend visite à l'équipage du *Darnand*. Pendant qu'elle feint de se préoccuper de ce dernier, ses hommes reconnaissent les lieux.
Durant cette visite, un test avec Analyser Assez Difficile permet de comprendre que les collègues de Wilkes sont des nettoyeurs et qu'ils comptent attaquer l'U-Boot cette nuit.
Une fois sa visite achevée, Katherina rentre au QG et donne le feu vert pour l'arrivée de l'équipage de remplacement, en même temps qu'elle planifie le « nettoyage ».
Lorsque l'équipage arrive, il est stationné dans un des deux hangars du quai 29-B, avec ordre de ne parler à personne. L'Agent Wilkes informe l'état major de PaxNav 1, effet bleu à l'appui, qu'elle prend le commandement du Darnand, et que celui-ci quittera le secteur dans la nuit. À l'heure dite, elle se rend seule, en Jeep, au hangar où l'attend l'équipage. Au même moment, ses nettoyeurs s'occupent de l'U-Boot.

Nettoyage de l'U-Boot

Les douze nettoyeurs participent à cette opération. À moins que les Résistants n'interviennent, elle est couronnée de succès en moins de dix minutes. Le nouvel équipage de Wilkes prend alors la relève.
Les nettoyeurs commencent par égorger les zafas des projecteurs et ceux du quai. Deux des nettoyeurs restants foncent jusqu'aux Jeeps et envoient un appel radio.
Les autres nettoyeurs pénètrent dans l'U-Boot. Là, ils dégainent leurs armes automatiques, et forcent tous les membres d'équipage à se rendre dans leurs quartiers. Deux des nettoyeurs passent au pont inférieur pour s'assurer qu'aucun agent soldat ne manque et pour couper la retraite des quartiers.
Une fois tout l'équipage rassemblé dans les quartiers, les nettoyeurs les passent tous par les armes. Ceci fait, ils montent sur le toit d'un hangar où vient d'atterrir un autogyre militaire sans marquages.
Si les Résistants interviennent, les nettoyeurs ne tentent plus d'être discrets et font feu de toutes leurs armes. L'agence centrale mettra le nettoyage sur le dos d'un groupuscule terroriste, ou mieux, des Résistants eux-mêmes.
Si les Résistants parviennent à avertir les zafas sans se faire prendre eux-mêmes, l'agent Hulfwer se déplace en personne. C'est le moment de s'en faire un contact !

On plonge ! (version Agence)

Si les Résistants n'arrêtent pas le nettoyage du *Darnand*, l'opération est un échec. L'Agent Wilkes prend le contrôle du bâtiment et le nouvel équipage le fait appareiller aux UAA. Même si les Résistants passent à l'assaut, les nettoyeurs les retardent suffisamment pour que l'U-Boot puisse prendre la fuite.
Si le MJ veut donner une nouvelle chance à ses Résistants, qu'il organise une rencontre avec Combat. Ces résistants proposent alors aux Résistants de monter une opération commando en Atlantique.
Bonne chance !

On plonge ! (version Résistance)

Parce qu'ils sont arrivés avant les nettoyeurs, ou qu'ils ont vaincu ceux-ci,

les Résistants sont maintenant aux commandes du *Darnand*. Il ne leur reste que peu de temps : soit les nettoyeurs arrivent bientôt, soit le combat a alerté le secteur et les renforts se rapprochent. Laissez quelques instants aux joueurs pour souffler, puis faites intervenir un de ces deux problèmes.

C'est dans la précipitation que le *Darnand* appareille. Secoué par les récents événements, l'équipage est indécis, ou même agressif selon les circonstances de l'arrivée des Résistants. À eux d'utiliser Amadouer, Commander ou Impressionner pour le faire obéir.

L'Agent Wilkes ne compte pas laisser partir le *Darnand* sans se battre, elle absorbe sa drogue et court sur les quais, suffisamment vite pour rattraper l'U-Boot. Elle saute sur la coque de celui-ci — un test avec Se Dépasser Peu Difficile — et tente d'ouvrir l'écoutille. Une fois à l'intérieur de l'U-Boot, son objectif est de le stopper, si possible sans l'endommager — en tuant le pilote ou les Résistants par exemple. Si elle est dans l'U-Boot au moment du départ, elle a la même conduite.

Si les portes de l'écluse sont toujours fermées au moment de la fuite, il faut les détruire à coup de torpilles. L'écluse est Grande et Assez Blindée. Une fois à la mer, la poursuite du *BPN Darnand* s'engage !

À LA POURSUITE DU BPN DARNAND

L'U-Boot

Présentation générale

Le *BPN Darnand* est un U-Boot de classe Eiffel, un des derniers fleurons de la flotte PaxNav 1. Les Résistants auraient pu plus mal tomber !

Mesurant soixante mètres de long pour huit de large, le *Darnand* accueille un équipage de trente agents sur ses deux ponts. On peut passer d'un pont à un autre en deux endroits : une échelle se trouve à l'avant de la passerelle, l'autre au milieu des quartiers. Toutes les salles sont reliées par interphone à la passerelle.

Tout est étroit dans le *Darnand*, et les cloisons sont tapissées de tubes, tuyaux et câbles en tout genre. Chaque couloir, chaque pièce est munie d'une porte étanche. Elle ne s'ouvre pas avec une poignée, mais avec un volant. Ouvrir ou fermer ces portes requiert deux actions simples.

En surface et à faible profondeur, le *Darnand* est propulsé par un moteur Diesel ; le bruit est alors insupportable. En plongée, la propulsion est électrique ; le seul bruit audible est celui de la coque qui grince sous la pression.

Le mess des officiers

Le mess des officiers se situe dans les quartiers du *Darnand*. Depuis l'incident, aucun individu faisant encore partie de l'équipage n'y a pénétré. Tous le disent hanté, habité, ou tout simplement contaminé. Pour en ouvrir la porte pour la première fois, un Résistant doit ajouter +1 SM dans l'Ubik.

L'intérieur est vide… ou presque. Sur les murs et le sol, on voit les ombres des pièces de mobilier présentes au moment de la projection, mais les meubles eux-mêmes ne sont plus là. Sur le mur opposé à la porte, la silhouette d'un énorme champignon. N'en dites pas plus aux Résistants. Ils n'ont jamais vu de champignon atomique. Pour eux, c'est juste un gros champignon. En revanche, ils reconnaissent sans problème le projecteur au centre de la salle. C'est un appareil portable ; posé sur un trépied en bois, il permet aux officiers du *Darnand* de projeter des documents militaires. La bande a roulé jusqu'au bout, et son extrémité pend dans le vide. Ce projecteur a une présence incroyable, pesante, inquiétante. On dirait une arme, un flingue laissé là par un mystérieux meurtrier ; prêt à tuer encore.

Si un non-A est présent dans le mess, testez son sixième sens : **le mess est Peu Schizoïde, la bobine l'est Assez**. Si les Résistants décident d'inspecter le mess, consultez « Ground zero ». S'ils décident d'inspecter la bobine ou de la projeter, quel que soit l'endroit, consultez « La bobine qui tue ».

Les passagers

Le commandant : l'agent second Matthew Herrickson

L'agent capitaine du Darnand est actuellement hospitalisé ou mort, tout comme l'agent quartier maître. En vertu du règlement de la Paix, c'est donc l'agent second qui assure le commandement.

L'agent second Herrickson est major du Concours. Il a étudié dans les meilleurs bureaux de la Paix. Il est destiné à un brillant avenir, bien que ce ne soit pas un bon soldat. Il manque de courage, de confiance en soi, et d'autorité naturelle. C'est sa première mission de combat dans un U-Boot ; seuls ses bons résultats au Concours lui ont valu d'être muté sur un navire prestigieux comme le *Darnand*.

Ainsi, dans les situations de crise, Herrickson est incapable de prendre une décision importante. Il lui faut de l'aide. En clair, c'est aux Résistants de prendre les décisions, comme s'ils commandaient le navire, mais sans à avoir à faire d'autres tests que ceux avec Commander ou Impressionner pour diriger Herrickson.

Comment les Résistants peuvent s'en faire un contact : Si les Résistants sont de « gentils » preneurs d'otage, et que pour quelque raison que ce soit, ils arrivent à le galvaniser et à lui faire prendre confiance en lui-même, Herrickson leur en sera redevable. Il deviendra Peu Disponible ; Assez Disponible si l'ensemble de l'équipage survit.

Les agents soldats

Ils sont très perturbés par les récents événements. La plupart de leurs amis sont morts ou mourants. Leur U-Boot est hanté, et tout ça à cause d'un type qui a une gueule de grille-pain (l'Agent) et de drôles de terroristes (les prisonniers). Cela fait plusieurs jours qu'ils sont sous quarantaine dans le *Darnand*, et ça commence à bien faire !

Cet état d'esprit peut jouer… En faveur des Résistants car la plupart des agents soldats ont perdu confiance dans les agences. Si on leur fournit une explication plausible — pas forcément rationnelle — à leur condition, ils sont prêts à donner un coup de main. En défaveur car ils sont dans un état psychologique instable. Tous leurs tests avec Déterminé subissent une circonstance Défavorable (ND +1) et ils sont prompts à la violence.

L'équipage

Poste	Équipage	Fonction
Agent capitaine	0	Commander Marins U-Boot
Agent second	1	Commander Marins
Agent quartier-maître	0	Impressionner Marins U-Boot
Agent chef mécanicien	0	Commander Mécaniciens U-Boot
Agent chef navigateur	0	Analyser Carte BALTANOR
Agent pilote	2	Naviguer *BPN Darnand*
Agent torpilleur	6	Viser Navire (avec) Torpilles
Agent cuisinier	1	Cuisiner Tambouille
Agent fusilier	1	*cf.* les zafas
Agent mécanicien	4	Réparer panne U-Boot
Agent sonar	1	Détecter U-Boot (avec) Sonar
Agent communication	1	Crypter/Décrypter Message radio
Agent médecin	0	Soigner (un) Blessé (avec) Trousse de médecin
Total :	**17**	

La cellule de combat

La cellule de combat a été bien mise à mal par le combat contre les Nazis et l'agence de la Paix. Elle ne compte plus désormais que Lady MacGillis et le lieutenant Connor, tous deux membres de Combat et de la RAL. Ils sont prisonniers du *Darnand*, confinés à une section des quartiers. La porte donnant sur celle-ci est bloquée à l'aide d'une grosse clef de mécano. Ils sont tous deux désarmés, Peu Blessés et sans aucune information sur les événements survenus depuis leur capture. Même leur perception du temps est troublée, en l'absence de jours et de nuits.

Les deux résistants se font passer pour des prisonniers nazis, espérant un traitement moins dur que si leur véritable obédience était révélée. Ils entretiennent leur mascarade jusqu'à ce qu'ils soient sûrs que les Résistants sont des résistants. Ils expliqueront alors qu'ils sont membres de Combat et qu'ils doivent impérativement rejoindre les côtes écossaises au plus vite. Comme ces renseignements sont classés top-secret, ils ne divulguent spontanément aucune information au sujet de la bombe ou de la bobine, qu'ils essaieront de récupérer discrètement. Ils ne révèlent ces informations qu'en dernier recours. MacGillis n'est pas prête à tuer des frères d'armes. Cependant, les résistants de Combat feront leur possible pour concentrer l'attention des Résistants sur la conduite de l'U-Boot plus que sur l'enquête.

Bien que son nom soit un alias, **MacGillis** est réellement une *lady*. Enfant, elle a vécu la réquisition des biens familiaux par les agences et la perte du titre familial. Pour elle, la monarchie et sa façon de vivre sont des idéaux de raffinement et de culture, par opposition à l'abrutissement et à l'asservissement générés par les agences. C'est ainsi qu'elle rejoignit la RAL, puis, déçue par le terrorisme, la Résistance. Lady MacGillis est une femme d'une quarantaine d'années. Grande, rousse, ses années à la RAL l'ont rendue athlétique. Bien que ni son visage ni sa silhouette ne soient spécialement séduisants, elle dispose d'une présence et d'un charme certain.

Le **lieutenant Connor** fait partie des 126 SAS ayant trahi pour le général Tyler. Il suivrait celui-ci jusqu'en enfer s'il le fallait. Pourtant, après une vie passée à combattre, il désire autre chose, une raison de vivre plutôt qu'une cause pour tuer. *L'Appel des catacombes* lui a fourni cette raison. Même s'il reste indécis quant à sa loyauté envers Tyler, Connor est un résistant convaincu. Il a trente ans, une carrure de rugbyman et des taches de rousseur poil de carotte.

Herr Doktor Professor Douglas Schmitt

Herr Schmitt est un ancien terroriste de Nouvel Empire, transfuge pour le compte de Combat, désormais savant terroriste à la solde des Nazis. La loyauté n'est pas le point de fort de Herr Schmitt. Ses seuls points d'accord avec les Nazis sont une haine farouche pour le système des agences et un amour profond pour « l'Europe pangermanique ».

Herr Schmitt a la quarantaine passée. Son front commence à se dégarnir, il coiffe ce qui lui reste de cheveux avec une ridicule mèche sur le côté. Les lèvres pincées et le regard méprisant, il arbore habituellement

La cellule de Combat

LADY MACGILLIS

Déterminée, Assez Endurante et Pas Schizoïde.
Assez Administrée, Pas Corrompue, Peu Violente et Pas Exclue.
Compétences : Analyser, Baratiner, Commander, Déceler, Détecter, Fouiller, Frapper, Impressionner, Interroger, Réglementer, Se Cacher, Se Faufiler et Tirer.
Manœuvre : Planifier.
Domaines : Agence de la Paix, Agent, Arme automatique, Bureau, Combat, Initiative, Milieu hostile, Noble, PARENGAM, RAL, Run et Terroriste.
Équipement : Tenue de chasseur alpin.
Comment les Résistants peuvent s'en faire un contact :
Pour obtenir la confiance de cette lady, il faut être au plus Peu Corrompu, au moins Peu Administré et coopérer avec Combat.

LIEUTENANT CONNOR

Déterminé, Endurant et Pas Schizoïde.
Pas Administré, Peu Corrompu, Assez Violent et Pas Exclu.
Compétences : Analyser, Conduire, Détecter, Éparpiller, Frapper, Interroger, Lancer, Maîtriser, Se Cacher, Se Faufiler, Se Dépasser, Tirer et Viser.
Manœuvres : Camper et Naviguer.
Domaines : Agent, Armes automatiques, Armes de poings, Armes embarquées, Bateau, BALTANOR, Explosifs, Mains nues et Tête.
Équipement : Tenue de chasseur alpin.
Comment les Résistants peuvent s'en faire un contact :
Pour obtenir la camaraderie de Connor, il faut se battre à ses côtés, avec courage, honneur et respect pour l'ennemi vaincu.

Herr Doktor Professor Douglas Schmitt

Assez Déterminé, Peu Endurant et Pas Schizoïde. Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent et Pas Exclu.
Compétences : Analyser, Bricoler, Expérimenter, Mémoriser, Réaliser et Réparer.
Manœuvre : Bidouiller.
Domaines : Ancigermain, Bombe, Données scientifiques, Matériel de physicien, Physique atomique et Plans.
Équipement : Tenue de chasseur alpin.
Comment les Résistants peuvent s'en faire un contact : Cinq points de Grisbi maintenant, deux par mois ensuite !

un monocle et une blouse blanche. Le monocle est actuellement au fond de l'Atlantique et Herr Schmitt a troqué sa blouse pour une tenue de chasseur alpin.
Il ne dément pas le mensonge des résistants de Combat car il sait que pour l'instant, cela ne ferait qu'aggraver son cas.

La poursuite

Destination : ailleurs !

Une fois que l'U-Boot a dépassé l'écluse, les Résistants sont libres comme l'air, ou presque. En effet, la mauvaise nouvelle, c'est que dans les *twisted 50s*, un U-Boot a une autonomie de 24 heures en plongée. Au-delà, il doit faire surface pour recharger ses batteries... pendant six heures ! Dans la mesure où tout PaxNav passera BALTANOR au peigne fin, cette petite pause relève du suicide. Les Résistants ont donc 24 heures pour trouver un endroit où accoster et se débarrasser de l'U-Boot.
Les Résistants voudront probablement accoster en Europole. Les résistants, quant à eux, tiennent à être rapatriés en Écosse, qui ne se trouve pas en Europole — PARENGAM s'arrête à Edinburgh.

Dans le premier cas, il faut parcourir au moins 20 km — afin de s'éloigner de PaxNav 1, en alerte. Dans le second cas, 800 km séparent PaxNav 1 du point d'extraction de Combat. L'accostage est plus facile, mais le voyage est long. Aux Résistants de choisir.
Pour chaque tranche de 10 km/h, le *Darnand* gagne un niveau de Vite (voir plus bas). S'il reste en surface, il est dit Pas Profond (voir plus bas). Juste en dessous de celle-ci, il est Peu Profond. Il peut descendre jusqu'à Très Profond (300 m). Pour chaque heure passée en dessous de l'eau, le *Darnand* fait un test de résistance avec son niveau de Blindé. Le test est aussi difficile que le *Darnand* est profond. Si le test est un Échec, il faut cocher une case sur la ligne d'état du *Darnand*.

Le déploiement de PaxNav

Le départ du *Darnand* ne passe pas inaperçu. Immédiatement, PaxNav met en alerte bleue tout BALTANOR. Des navires, des avions et des U-Boots sont envoyés à la poursuite du *BPN Darnand*. Ces forces irradient depuis les côtes de l'Europole vers la mer du Nord.
Pour simuler cela, il faut procéder à un test de recherches toutes les heures. La première étape consiste à déterminer le type d'unité — navire, avion, U-Boot ou aucun — présente dans la zone du *Darnand*. Puis on procède au test. Le niveau de Doué dépend de la zone dans laquelle se trouve le *Darnand*. Le ND est indirectement déterminé par les Résistants. À chaque heure, ces derniers font un point de navigation et déterminent à quelle vitesse et à quelle profondeur ils se déplacent. Selon ces deux paramètres, le MJ détermine le ND selon le type d'unité à la recherche du *Darnand*. De plus, PaxNav bénéficie de circonstances Favorables si l'alerte rouge était déclenchée au moment du départ du *Darnand*, de circonstances Très Favorables si le branle bas de combat avait été ordonné.
Les Résistants ne sont pas désarmés face à cela. Grâce à un test avec Analyser, ils peuvent prévoir le prochain type d'unité rencontré. Sur une Réussite, ils savent s'ils seront poursuivis dans la prochaine heure. Avec une prise de risque, un des deux types d'unités qui ne seront pas présents est révélé. Avec deux prises de risque, le type d'unité qui poursuivra le *Darnand* est connu. Ce test représente un examen de la situation stratégique de BALTANOR à l'aide des documents à bord du *Darnand*.

Si le test de recherches est une réussite, un combat sous-marin s'engage !

Type d'unité

d10	Type d'unité
1-4	Aucun
5-6	Navire
7-8	Avion
9-10	U-Boot

Aptitude de recherche

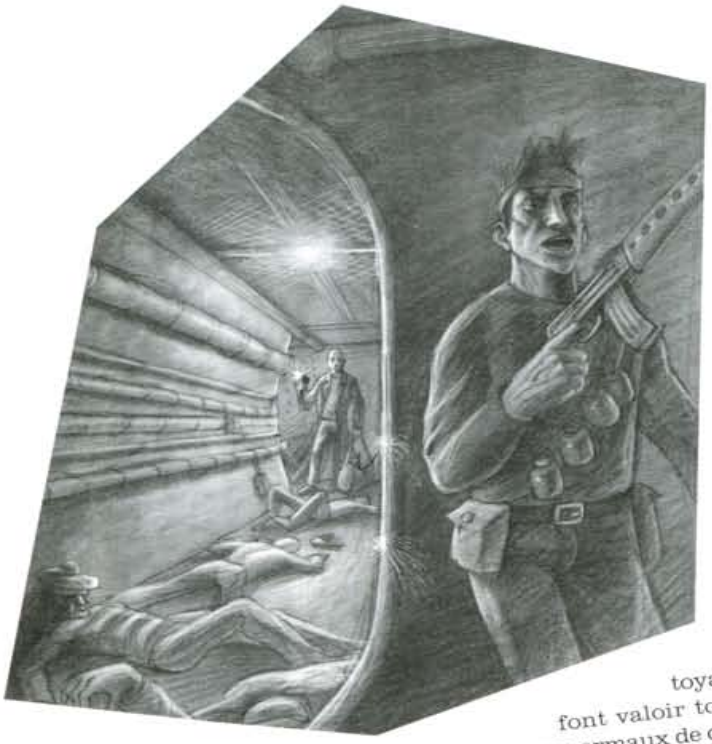
Zone	Doué ?
Côtes de l'Europole	Très Doué
Mer du Nord	Assez Doué
Autre zone de BALTANOR	Peu Doué
Côtes hors Europole	Pas Doué

ND du test de recherche

	Pas Profond	Peu Profond*	Assez Profond	Profond	Très Profond
Pas Vite	Assez/« ... »/« ... »	« ... »/Très/« ... »	Très/–/« ... »	–/–/Très	–/–/Très
Peu Vite	Peu/« ... »/Assez	Assez/Très/Assez	« ... »/–/Assez	–/–/« ... »	–/–/« ... »
Assez Vite	Peu/Assez/Assez	Assez/« ... »/Assez	« ... »/–/Peu	–/–/Assez	–/–/Assez
Vite	Pas/Peu/Peu	Peu/Assez/Peu	Assez/–/Pas	–/–/Assez	–/–/Assez
Très Vite	Pas/Peu/Pas	Peu/Assez/Pas	Assez/–/Pas	Très/–/Peu	–/–/Peu

Les résultats de chaque case doivent être lus ainsi ND navire/ND avion/ND U-Boot

* *Profondeur maximale à laquelle doit s'effectuer le dernier déplacement du voyage*



Gérer l'équipage

Si les Résistants ont bien compris leur intérêt durant le nettoyage de l'U-Boot, l'équipage sera plutôt coopératif. Cependant, il s'agit d'agents dont les convictions ont été ébranlées au cours des dernières heures et des derniers jours. Ainsi, les Résistants doivent faire preuve de diplomatie pour travailler en bonne entente avec les hommes du *Darnand*. Ils doivent notamment décider à quel point ils peuvent leur faire confiance. Peuvent-ils les laisser en vie après ce qu'ils vivront ensemble? Doivent-ils les faire entrer en Résistance, peut-être de force?

Par ailleurs, si les Résistants sont arrivés avant le nettoyage, ou se montrent trop agressifs avec l'équipage, celui-ci se considère comme prisonnier. C'est alors aux Résistants de trouver des arguments pour en obtenir la coopération. S'ils informent l'équipage du « nettoyage » prévu ou s'ils font valoir tous les événements paranormaux de cette opération, Herrickson prête une oreille attentive. Dans un cas comme dans l'autre, les Résistants doivent aussi se montrer fermes. Les situations de crise réclament des décisions rapides. Il se peut donc que le voyage du Darnand alterne des faces à faces tendus, des discussions feutrées et des menaces armes au poing!

Ground zero

Inspecter le mess des officiers n'est pas une bonne idée. Un personnage restant plus de dix minutes dans cette pièce doit effectuer un test avec Endurant ou Schizoïde — au choix — contre le niveau de Schizoïde du mess. En cas d'Échec, il coche deux cases de sa ligne de vie. Sur sa peau, des cloques se sont formées, comme s'il s'était brûlé. Ce test doit être renouvelé toutes les dix minutes. Arrivé à Très Blessé, le personnage est définitivement irradié: il mourra dans quelques jours.

Par ailleurs, il n'y a aucun indice physique à découvrir dans le mess, si ce n'est qu'il est effectivement vide. Vraiment vide. Plus de meubles, plus de crasse, plus de poussière, même pas une tache d'huile. Juste les ombres sur les murs et le projecteur au centre de la pièce.

En revanche, le mess recèle de nombreux indices paranormaux. Ceux-ci sont visibles par un non-A réussissant un nouveau test de sixième sens ou par n'importe qui s'il y a 7 SM ou plus dans l'Ubik. Tous ces indices sont des manifestations de l'Au-delà inscrits par la bobine dans la pièce lorsqu'elle y a été projetée, tous apparaissent comme les scènes d'un film en noir et blanc, si ce n'est que le Résistant est *dans* le film et que ses cinq sens sont actifs:

- Le sol de la salle est entièrement tapissé de neige. Un vent froid souffle de nulle part;
- Des soldats en tenue polaire courent dans la neige. Ils crient en ancigermain. En réussissant un test avec Détecter Peu Difficile, on peut distinguer des croix gammées sur leurs uniformes;
- Le Résistant émerge de l'eau, comme un nageur. Au loin, il distingue une énorme plaque pétrolifère surmontée de tours et de coupoles radars. Une lumière incroyablement vive l'aveugle. Là, il est vraiment à *Ground zero*;

Les véhicules de la poursuite

Nom	Maniabilité	Accélération (m/tour)	Vitesse max. (m/tour)	Vitesse max. (km/h)	Blindage	Armement
U-Boot *BPN Darnand**	+1	10	40	50	« ... »	torpilles, canon, MG 42
U-Boot standard*	+2	5	40	50	« ... »	torpilles, canon, MG 42
Supermarine Seafire Mk X**	+1	25	540	650	peu	bombes anti U-Boot
Destroyer	0	5	35	40	Très	4 canons, mines

* *Capacité de plongée: 300 m*
** *Circonstances Très Défavorables à tout test avec Détecter*

Armes de guerre navales

Arme	Précision	Pénétrant	Dégâts	Mode de tir	Chargeur	Portée courte	Dissimulation
Bombes anti U-Boot	+1	Assez Perforantes	5	SA	4	0	Pas Dissimulable
Canon naval	0	Très Perforant	8	CC	20	5 km	Pas Dissimulable
Mine maritime	0*	Peu Perforant	6	CC	1	0	Assez Dissimulable**
Torpille Mk2	+1***	Peu Perforant	4	CC	1	10 km	Pas Dissimulable

* *La mine explose si un navire s'approche à moins de 10 m.*
** *Utilisé comme ND pour les tests visant à la repérer.*
*** *La précision devient ND -2 si on utilise Viser (la) Ligne de flottaison (d'un) Navire.*

Tension a bord

Événement	Ubik
Violenter ou blesser un membre de l'équipage	+1 SM
Tuer un membre de l'équipage	+3 SM
Aider ou sauver un membre de l'équipage	-1 SM
Parvenir à un accord avec le commandant	-3 SM
Être repéré par un bâtiment ennemi	+1 SM
Détruire un bâtiment ennemi	-1 SM
Subir un coup critique	+2 SM

Pendant la poursuite, si pour quelque raison que ce soit l'Ubik arrive à 13 SM, l'équipage se mutine, même si ses chances de réussite sont nulles.

- Des navires en formation tirent au canon sur un U-Boot en surface. Ce dernier ne ressemble pas au *Darnand*.

Chaque indice vécu dure dix minutes : -1 SM de l'Ubik.

La bobine qui tue

Regarder la bobine qui tue n'est pas une bonne idée. Le pire, c'est qu'on ne s'en rend pas compte tout de suite. La bobine et le projecteur fonctionnent normalement. Lisez le texte qui suit aux joueurs — sauf les textes entre parenthèses — :

Extérieur nuit.

Il neige à gros flocons. Vous ne voyez pas les étoiles. Le champ de la caméra est éclairé par quelques projecteurs. Vous entendez crier dans une langue gutturale (de l'anciger-main : « Descends la caméra ! »)

La caméra est bougée, positionnée dans une tranchée. Au loin, quelques lumières, puissantes mais très brèves (les tirs des bateaux). *La caméra se tourne vers l'intérieur de la tranchée. Vous y voyez de nombreuses personnes en tenues polaires regardant à la jumelle dans la direction des lumières. Vous entendez un commentaire dans la même langue* (le Nazi décrit les mesures de protection face à la déflagration).

Des détonations très proches retentissent. La caméra se retourne brusquement. Dans la tranchée, tout le monde se lève et empoigne des armes à feu. Un combat se déclenche contre des assaillants venant de la direction opposée aux lumières. Plein de cris en ancilangue (« Kontact ! »).

L'image tremble, la tranchée défile de plus en plus vite. Des détonations partout, des corps qui tombent, des explosions, de la neige partout... rougie par le sang. Il fait froid, le cameraman transpire.

Une grenade explose dans la tranchée, derrière le cameraman. Fauché par les éclats, il laisse tomber la caméra hors de la tranchée, vers la direction des lumières (on peut encore en voir par intermittence).

Le combat continue, les Nazis prennent le dessus, ils sortent de la tranchée pour charger les résistants.

Un champignon de poussière s'élève dans les cieux.

Pendant un instant, le champ de la caméra est blanc. Toute la pièce est blanche. Lorsque vous reprenez connaissance, la caméra est toujours sur la neige. Il fait jour. Le soleil est un gigantesque champignon atomique s'élevant sur les décombres de la base. Les navires sont pulvérisés, la neige s'évapore, la caméra s'envole.

La bobine s'est arrêtée.

Projeter la bobine a deux effets. Tout d'abord, la bobine perd un niveau de Schizoïde et le transmet au lieu de la projection, qui devient Peu Schizoïde, et hanté. Tous les objets qui ne faisaient pas corps avec le U-Boot — comme les tuyaux — ont disparu, ne laissant que leurs ombres sur les murs et le sol. Ensuite, tous les personnages présents durant la projection doivent faire le même test qu'après être restés dix minutes dans le mess.

LA QUILLE !

- **Destination finale :** Quel cap prendra l'U-Boot après avoir échappé à la flotte de PaxNav, la mer d'Écosse ou les côtes de l'Europole ?
- **La fin du Darnand ? :** Que deviennent le *Darnand* et son équipage ? Ils connaissent les Résistants, les membres de Combat et la localisation de la planque de Combats. Sont-ils enrôlés de force ou massacrés ?
- **Contacts avec Combat :** Les Résistants ont peut-être gagné les faveurs des deux Résistants de Combat. Ils peuvent les utiliser comme Contacts (choisissez une Manœuvre dans le cas du lieutenant Connor) ou demander à entrer dans l'organisation. Beaucoup de bons soldats sont morts durant l'opération, il faut les remplacer.

Points d'expérience

Objectifs	Points d'expérience
Ramener la bobine	1
Les résistants de Combat sont vivants à la fin de l'opération	1
Schmitt est vivant à la fin de l'opération	1
L'équipage du *Darnand* est vivant à la fin de l'opération	1
Le *Darnand* entre en résistance	+1
Aucun incident n'a été repéré dans PaxNav !	+2

DIX PETITS NON-A

« Ce qui importe, ce n'est pas la façon de mourir d'un homme, mais sa façon de vivre : l'acte de mourir n'est pas important, il dure si peu de temps. »

• Samuel Johnson •

INTRODUCTION

L'opération *Dix Petits Non-A* met les Résistants au contact d'une cellule dépendant du réseau Verdad !, spécialisé dans l'obtention d'informations et la contre-propagande. C'est l'occasion pour eux de découvrir un des grands projets de la Résistance : la transe-port ou schizopostale. Un plan consistant à élaborer un réseau de communication et de transport intertitanopolitain utilisant des non-A comme relais. Au cours de l'opération, les Résistants découvrent que les agences connaissent l'existence de ce projet et qu'elles aussi s'intéressent de près aux non-A, notamment au travers du projet Arès qui vise à les utiliser comme armes de guerre. Enfin, ils ont la possibilité d'empêcher la mise sur le marché d'une drogue de synthèse inhibant les pouvoirs des non-A : l'amédiopenthotal.

Pour commencer

Bloc 72. Le bureau de l'Hygiène mentale vient d'être détruit, soi-disant par des subvers-t. Les Résistants assistent au piratage d'un photoréclame visant à dénoncer des exactions commises par ce bureau. Certains administrés pensent à un canular, d'autres voient se réveiller leur fibre résistante, mais l'agence de la Paix veille. Alors que des Compagnies de Répression Sociale prennent place, un administré hanté subit une overdose de Substance Mort et produit inconsciemment un effet ubik. La panique gagne la foule ; les CRS chargent. Les Résistants fuient au milieu des gaz lacrymogènes et des coups de matraques.

En enquêtant sur ce qui s'est passé, ils découvrent qu'un projet secret sur des médiums était mené par l'Hygiène mentale et qu'une cellule résistante a tenté d'y mettre fin en libérant les cobayes. Par ailleurs, ils sont confrontés à des séries de meurtres étranges : les non-A libérés explosent littéralement l'un après l'autre, alors que des agents de l'Hygiène mentale sont assassinés.

Les Résistants finissent par retrouver les responsables des meurtres de non-A dans un immeuble désaffecté et donnent l'assaut. La lutte est rude, sans doute plus que ce à quoi ils s'attendaient, et les Résistants sont confrontés à un choix cornélien. Être résistant interdit souvent le pragmatisme…

Monde libre (mouvement)

Historique

Ce mouvement en cours de création devrait rassembler trois réseaux : Shadows (Paradise), Bluesky (UAA) et Verdad ! (Europole).

- Verdad ! est le plus ancien d'entre eux (1914). Il remonte au regroupement de journalistes qui désiraient faire la lumière sur les disparitions à l'origine des Grandes Grèves. Ces pionniers de la Résistance découvrirent les « camps de rééducation » de *L'AGENCE-SANS-NOM* et compilèrent de nombreuses pièces à conviction avant de les dévoiler en 1918. Dans les mois qui suivirent, plusieurs d'entre eux disparurent ou furent assassinés. Les autres s'organisèrent et créèrent Verdad !
- Shadows est très largement issu de la Liste noire (*cf. RétroFutur*, p. 50), avec qui il entretient encore de bonnes relations.
- Bluesky est le plus récent. Il a été créé par des agents enquêteurs après qu'ils ont découvert que leur directeur Eliott Ness n'avait pas été assassiné par une mafia, mais par les agences. En 1952, Bluesky admet autant d'agents que de mafiosi.

La raison pour laquelle ces trois réseaux n'ont pas encore trouvé d'accord est que Verdad ! reproche justement à Bluesky de fricoter avec les mafias — qui dispute le contrôle aux agences à Paradise — et à Shadows d'être trop proche des terroristes et de certaines agences. Évidemment, les deux autres reprochent à Verdad ! de ne pas comprendre certains impératifs dus à la situation dans leurs titanopoles.

Effectifs

Un peu plus de cent personnes.

Recrutement

Monde libre recrute essentiellement parmi les agents classés subvers dont les occupations ont un lien avec la communication, les médias ou simplement le renseignement. Tous possèdent au moins une cellule spécialisée dans les opérations coup-de-poing.

Organisation

Ce point est en discussion. Les réseaux garderont toutefois leur liberté d'action et leur organisation interne. Le but de la création du mouvement est avant tout de centraliser les informations.

Communications

C'est l'autre point en discussion. Pour l'instant, les « ambassadeurs » se rencontrent chaque trimestre dans les CAA.

Activités

Les trois réseaux pratiquent l'espionnage et le renseignement, la diffusion d'information subversive et la contre-propagande. Leurs outils de communication sont divers, mais chaque réseau est spécialisé dans un type de média. Ainsi, Verdad ! produit et diffuse essentiellement des journaux, Shadows des films, et Bluesky de la musique. Une fois associés, ils souhaitent organiser un réseau de diffusion d'informations, de documents et d'objets divers par le biais des non-A, et notamment de l'effet ubik « Portail organique » : le transe-port ou schizopostale

Réputation

Verdad ! bénéficie d'un important rayonnement depuis sa naissance ; de nombreux administrés connaissent son nom et les agences font tout pour le salir. Shadows est peu connu, il a l'avantage de pouvoir se cacher der-

rière la Liste noire. Quant à Bluesky, ses opérations se confondent souvent avec celles de la Cosa Nostra.

Financement

Chaque réseau se finance à sa manière. Pour Bluesky, les ressources viennent essentiellement de la vente d'alcool sur le second marché ; pour Shadows, c'est la vente de films subversifs ou simplement non réglementaires ; en Europole, c'est le « recel » d'informations sur des agences, à d'autres.

Relations dans la Résistance

Monde libre est pour l'instant isolé. Les chefs de réseaux considèrent en effet que leurs activités doivent rester aussi secrètes que possibles, au risque de se confronter à d'autres cellules.

Relations extérieures

Les trois réseaux sont implantés dans trois titanopoles ; leur objectif est donc mondial.

Chefs

Par souci de sécurité, chaque chef des trois réseaux cache son identité aux deux autres ; ce sont des ambassadeurs qui se rencontrent. Quoi qu'il en soit, ils seront les trois chefs de Monde libre. À noter que Shadows n'a pas un chef, mais un comité central.

UNE BIEN LONGUE HISTOIRE

La chronologie suivante résume les événements qui se sont déroulés avant le début de l'opération. Deux autres chronologies présentant les actions des personnages secondaires se trouvent au début des descriptions des phases 1 et 2.

14 mars 52 : Joseph Czeski, non-A du réseau Verdad !, est interné par l'Hygiène mentale. Au moment de son arrestation, il transmet la plupart des documents concernant la schizoposta le à sa cellule grâce à « Portail organique ». Les autres sont pris par les agents.

22 mars 1952 : La cellule de Czeski tente de le libérer. C'est un fiasco : la plupart des résistants sont tués. Quelques jours plus tard, Verdad ! décide de monter une cellule spécialisée dans les opérations coup-de-poing. Le bureau de l'Hygiène mentale parvient à percer le code des documents récupérés chez Czeski.

2 avril 1952 : Tatiana Assoulène, directrice du bureau de l'Hygiène mentale, lance le projet Hermès. En plus de Joseph Czeski, les premiers cobayes sont Michka « Assoulène » et Didiane Giovanni. Ces deux non-A sont père et fille, mais leur mémoire a été « réécrite » (*cf.* « Les non-A »).

Après plus de quinze jours de résistance, Czeski cède aux interrogatoires réalisés grâce à un mélange de penthotal et de LSD.

9 et le 10 avril 1952 : Les membres de la cellule de Czeski ayant survécu à l'assaut sont abattus ou internés par l'Hygiène mentale.

25 avril 1952 : Le projet Hermès est présenté devant une commission d'agents centraux et sectoriels de l'Hygiène mentale. Des fonds sont levés pour son développement.

Entre le 28 avril au 15 août 1952 : Sept médiums arrêtés en Europole sont envoyés au bloc 72 pour le projet.

29 août 1952 : La brigade noire est créée par Verdad !

19 septembre 1952 : Les avancées du projet Hermès sont étudiées par la commission. L'agence des Étrangers vient de mettre au point la machine de Van Height (*cf.* encart plus bas) ; le projet est réorienté sur l'assassinat à distance et rebaptisé Arès.

22 septembre 1952 : Lucy Kracauer apprend l'existence du projet Arès et la détention de dix non-A dans le bloc 72. Elle en informe immédiatement Verdad ! qui alerte la brigade noire.

Celle-ci attaque l'Hygiène mentale le **jeudi 16 octobre 1952 (J 0)**, en plein jour afin de bénéficier d'un effet de surprise et d'otages potentiels. Elle libère neuf non-A. Le dixième est absent, sa mémoire a été réécrite. Il est convaincu de s'appeler Michka Assoulène, d'être marié à Tatiana Assoulène — la directrice du bureau de l'Hygiène mentale —, et que celle-ci est un agent du Bien-être. Six non-A seulement rallient le point de rendez-vous donné par la brigade noire. Deux ont été repris et Joseph Czeski a décidé de faire cavalier seul. Ensuite ? Les Résistants vont vivre et donc décider de l'issue de cette histoire. Du moins en partie…

Si Lucy Kracauer est une Résistante

Si Lucy est incarnée par un joueur, il existe deux solutions simples. La première consiste à considérer que ce n'est pas elle qui alerte Verdad ! de l'existence du projet Arès. La seconde, plus amusante, mais plus difficile à mettre en scène, est de partir du principe que cet événement s'est produit quelque temps avant que Lucy ne soit incarnée par le joueur.

LES PERSONNAGES SECONDAIRES

La brigade noire (cellule)

La brigade noire est la cellule d'intervention du réseau Verdad ! Elle n'existe que depuis quelques mois. Ses méthodes assez violentes sont dues à l'origine de la plupart de ses membres : trois sur cinq sont issus de la RAL (*cf. RétroFutur*, p. 49). Après l'intervention à l'Hygiène mentale, ils ne sont plus que quatre.

Les agences

L'opération se déroule essentiellement dans le bloc 72. Sa localisation n'a pas d'importance, mais les descriptions correspondent à un Bizz- ou un Com- de l'Europole. Le MJ est invité à choisir un bloc situé dans un secteur où les Résistants ont l'habitude d'évoluer. Dans le bloc 72, le Bien-être a une position quasi hégémonique. La Paix et la Réhabilitation individuelle sont absentes de ce bloc.

Le Bien-être

Le bureau du Bien-être a été créé dès 1942 et a toujours été influent dans le bloc 72, le directeur souhaitant en faire un lieu de vie exemplaire. La place de l'avenir, les fenêtres antibruits des immeubles et les distributeurs d'Opio-dodo sont la fierté du bureau. La plupart de ses agents sont des spécialistes des sondages, et il est presque impossible de leur échapper lorsqu'on traverse le bloc. Depuis quelques années, le Bien-être souhaite voir l'Hygiène mentale quitter le bloc, car « elle gâche le confort des administrés ».

Verdad ! et les Quatre ont conscience de sa puissance et l'ont plusieurs fois utilisée pour faciliter leurs actions dans le bloc. C'est d'ailleurs ainsi que la Paix et la Réhabilitation individuelle ont été boutés en dehors.

L'Hygiène mentale

- **Avant J 0** : Le bureau de l'Hygiène mentale du bloc 72 a été créé en 1945. La directrice est Tatiana Assoulène, elle est épaulée par l'agent médecin John Siniak et l'agent responsable de la sécurité, Moussa Paramananati.

La brigade noire (cellule)

AMANE (CONTACT)

Orpheline, Amane a été élevée par la RAL dans la haine des agences. Elle a été utilisée dès l'âge de 14 ans pour des opérations de diversion ou de poses de bombe. À 22 ans, en juillet 1952, alors qu'elle accomplissait une mission d'infiltration dans un bureau de l'agence de l'Authenticité historique, elle s'est attachée à un agent et a refusé de l'abattre. Cet homme, membre de Verdad !, l'a convaincue de rallier la Résistance. Depuis, elle dirige la brigade noire, et bien qu'elle soit la plus jeune de la cellule, tous ses membres lui sont fidèles.

Elle voue une certaine haine envers les dirigeants de la RAL qui l'ont embrigadée et manipulée durant des années.

Manœuvre : Planifier.

Attribut d'influence : Pas Administrée, Pas Corrompue, Peu Violente et Peu Exclue.

Passe-temps : Elle collectionne les insectes et cherche à retrouver l'identité de ses parents.

Comment les Résistants peuvent s'en faire un contact : En lui sauvant la vie à la fin de l'opération.

Âge : 23 ans.
Faction : Terroriste / Résistante.
Groupe : brigade noire.
Occupation : chef de cellule.

Fracture : Rébellion sanglante, puis Épiphanie citoyenne.
Éducation : Auprès de la RAL (modèle école de la rue).

Traits avantageux
Résistante à la douleur (3).
Nerfs d'acier (3).
Traits désavantageux
Songes cauchemardesques (2) (ce sont ses victimes qui la hantent).
Recherchée (2) (la RAL cherche à la récupérer, mais ce n'est pas une priorité).

Volonté : Assez Déterminée.
Endurance : Assez Endurante.
Pas ou Peu Protégée (vêtements simples ou gilet pare-balles).

Non-A : Non.
Hanté : Pas Schizoïde.

Aptitudes
Compétences : Amadouer, Analyser, Baratiner, Commander, Déceler, Désamorcer, Désarmer, Détecter, Éparpiller, Faire Cracher, Frapper, Fuir, Maîtriser, Mémoriser, Se Cacher, Se Faufiler, Survivre, Tirer, Viser et Voltiger.
Manœuvres : Camper et Planifier.
Domaines : Anciangla is, Armes, Armes de poings, Bombe, Boxe, Europole, Explosifs, Fusils, Gardes, Mensonges, Novlangue, Orpheline, PARENGAM, Pieds, Pistolets Poings, RAL, Sourire, Terroriste, Testicules et Tête.

LES SOLDATS

Déterminés, Endurants et Pas Schizoïdes.
Compétences : Analyser, Déceler, Faire Cracher, Frapper, Se Cacher, Se Dépasser, Se Faufiler et Tirer.
Domaines : Armes, Combat, Full-contact, Fusils ou Armes de poing, Mensonge, Pieds ou Poings, Porte et Terroristes.

Les trois survivants de la cellule, autres qu'Amane et après J 0, sont des spécialistes : l'un est Doué pour Viser et Éparpiller, un autre pour Se Déguiser et Filer, et le dernier sait Activer et Réactiver — c'est lui qui pirate le photoréclame à J 0 — et ne sait ni Frapper ni Tirer.

Ce bureau était engagé dans Hermès. Constatant que les médiums étaient incontrôlables, l'agence sectorielle de l'Hygiène mentale et l'agence centrale ont décidé de réorienter ce projet. Rebaptisé Arès, ce dernier vise désormais à utiliser les médiums comme des armes, notamment grâce à l'utilisation d'un nouveau prototype Étranger : la machine de Van Height (*cf.* encart).
Dans le bloc 72, cinq agents sont au courant du projet Arès : Tatiana Assoulène, John Siniak, Moussa Paramananati et deux médecins.

• **Après J 0** : Après la destruction du bureau sur ordre de Tatiana Assoulène (*cf.* « Phase 1 »), les agents sont mis en vacances pour une durée indéterminée. Dans la journée de J + 2, tous reçoivent des billets de *stadtwagen* pour le lendemain, et des réservations pour des nuits d'hôtels aux quatre coins de l'Europole. C'est l'agence sectorielle qui a décidé d'agir ainsi, le temps de gérer le problème et de rouvrir un bureau.
Les dossiers de Siniak et les copies de ceux concernant le projet Arès ont été transférés des nouveaux locaux. Six agents assurent la sécurité ; quatre médecins, dont Tatiana et Siniak, y travaillent. Tous sont astreints à rester dans le bâtiment, sauf indication contraire de Tatiana. Cette dernière dirige toujours le bureau, jusqu'à l'arrivée des agents des Étrangers (J + 3).

• **Tatiana Assoulène** est un être froid. Elle est convaincue de l'utilité de son travail et du bien-fondé du système des agences. Elle pense vraiment que l'utopie est possible, mais qu'il ne faut céder d'aucune façon à la marge. Elle materne ses patients, mais n'hésite pas à les tuer s'ils deviennent encombrants ou trop rebelles. C'est ainsi qu'elle a accepté de se « marier » à Michka Assoulène, le médium « reformaté ».

• **John Siniak** est un scientifique qui a consacré sa vie à la recherche. Frustré de ne pas avoir été contacté — alors qu'il l'a pourtant été —, il passe son temps libre à créer des nouvelles drogues. Certains non-A sont difficiles à garder en cellule, notamment ceux ayant découvert qu'ils n'avaient nul besoin de leurs mains pour produire des effets ubiks — ce qu'ils réalisent assez rapidement une fois entravés. C'est pour cela que Siniak a conçu l'amédiopenthotal (*cf.* encart). Il en est devenu dépendant en testant ses effets psychotropes et a contracté le syndrome d'Haussmann, dont le seul symptôme observable à l'œil nu est l'absence de transpiration — test avec Détecter (ou opérer) Peu Difficile.

• **Moussa Paramananati** est l'archétype de l'agent de sécurité, lourdaud et obéissant, le genre de type à qui on ne la fait pas.

« Puisque je vous dis que vous ne sentirez rien... »
Tatiana Assoulène

L'amédiopenthotal

Fabricant : J. Siniak
Domaines : Ultramédecine, Barbiturique ou Anesthésiant
Coût : Peu Cher
Légalité : Assez Illégal

Cette substance psychotrope dérivée du penthotal endort « les talents paranormaux » d'un individu tout en le laissant conscient. Elle est encore au stade expérimental et Siniak préfère attendre qu'elle soit parfaite — cette lubie est due au premier stade du syndrome d'Haussmann !
Siniak le « fabrique » en capsules de deux millilitres et l'utilise en injection intraveineuse. Une capsule a les effets d'un puissant soporifique durant six heures environ, mais surtout diminue d'un le niveau de Schizoïde — deux capsules le diminuent de deux et trois provoquent généralement l'inconscience et la fibrillation. Ce produit entraîne une forte dépendance physique.

Note : *Il n'existe que deux exemplaires de la formule ; si l'un d'eux tombe entre les mains de la Pharmachimie ou de l'agence des Etrangers, l'amédiopenthotal sera fabriqué et mis en vente !*

La machine de Van Height

Ce prototype Étranger est un siège de métal sur lequel on peut sangler un individu et auquel sont reliés des bras métalliques se terminant par des aiguilles, des électrodes et des mini-écrans de photofluide. L'individu sanglé reçoit des images et des sons transmis depuis un photofluide amovible. Ces informations s'impriment en lui et l'obligent à réagir en conséquence. La machine étant au stade expérimental, il faut près de six heures pour obtenir des résultats. Quelques minutes après l'arrêt de la machine, le médium ne se souvient de rien et ne ressent que souffrance et frustration.
Tatiana Assoulène utilise la machine pour forcer des médiums à produire « Portail organique ». Une fois sanglé, un objet est placé dans sa fente et l'image de la personne ciblée est imprimée dans son cerveau grâce à la machine. Le médium produit l'effet ubik, convaincu que c'est le seul moyen de sauver la vie de la cible.

LES NON-A

Damien

Damien est un outil pour le MJ destiné à aider les Résistants dans leur opération et à les faire souffrir.

- **La genèse de Damien** : Damien est un contrecoup schizogène, un agrégat de Substance Mort généré par les souffrances conscientes ou inconscientes des non-A du projet Arès. Ces derniers y projettent une partie de leurs espoirs et ainsi, Damien est constitué de l'enfance insouciante de certains, de celle volée de Didiane, des âmes des membres assassinés de la famille de Joseph Czeski, etc.
- **Damien et les Résistants** : Damien leur apparaît lors de la première phase, à cause de la présence de Michka Assoulène. Lorsque ce dernier meurt (J + 1), la Substance Mort qui l'anime se déverse sur les Résistants — et dans leur Ubik ! —, les liant ainsi à Damien et aux autres non-A. Le MJ peut dès cet instant utiliser Damien en puisant dans l'Ubik -1 SM pour une apparition de trente secondes ; -2 SM pour une minute… Damien peut parler, mais ne peut communiquer. Il est là pour aider les Résistants.
- **De l'évolution de Damien** : Au fur et à mesure de l'opération Damien change. Au début, c'est un enfant de quatre ans, blond aux yeux bleus et à l'air impassible. Chaque fois qu'un non-A meurt, ses traits se creusent, des cernes apparaissent, il devient décharné… Lors de ses apparitions, il lui arrive de prendre les traits d'un non-A particulier, celui sur lequel les Résistants se posent des questions ou celui qu'ils cherchent.

Note : *Il a été baptisé Damien car son physique est empreint de celui du fils décédé de Michka.*

Le loup solitaire

Joseph Czeski est le premier cobaye de Tatiana. C'est un individu particulièrement hanté — ses proches parents ont été tués lors de son arrestation, tout comme ses compagnons de cellule en essayant de le libérer. Les sévices subis ont accentué son déséquilibre psychologique. Il n'éprouve plus de sentiments envers l'humanité et ne voit plus l'intérêt de la Résistance. Lorsque la brigade noire libère les non-A, il préfère fuir afin d'accomplir sa vengeance, seul. Joseph se met alors en chasse des agents de l'Hygiène mentale et les tue les uns après les autres, pillant leurs pharmacies à la recherche de comprimés pouvant apaiser son manque d'amédiopenthotal. Il utilise l'effet ubik « Trafic d'identité » pour passer les contrôles et approcher les agents.

Joseph Czeski

Âge : 36 ans **Occupation :** Aucune
Faction : « Résistant en chute libre »
Groupe : Ex-membre de Verdad !

Fracture : Témoin d'un événement paranormal / Victime d'expérimentations médicales
Éducation : Enseignement général

TRAITS AVANTAGEUX :
Déterminé (3)
Résistant à la douleur (3)
TRAITS DÉSAVANTAGEUX :
Recherché (2) (par l'Hygiène mentale du bloc 72)
Toxicomane (3) (à l'amédiopenthotal)

CONTACTS : Aucun

JEU D'INFLUENCES
Pas Administré, Pas Violent, Pas Corrompu, Peu Exclu

Pouvoir : Aucun
Devoir : Échapper aux contrôles

RICHESSES
TUS : Pas Fortuné
Second Marché : Pas Fortuné
Points de Grisbi : 1

Volonté : Déterminé
Endurance : Assez Endurant
Pas Protégé (vêtements simples)

NON-A : Oui
Hanté : Schizoïde
Effets ubiks : Larves de vie (Peu Doué), Opération de Désinformation (Doué), Portail organique (Doué), Trafic d'identité (Doué) et Schizographie (Peu Doué).

APTITUDES
Compétences : Amadouer, Analyser, Escamoter, Fouiller, Frapper, Interroger, Maîtriser, Mémoriser, Négocier et Séduire.
Manœuvres : Aucune.
Domaines : Agence de l'Hygiène mentale, Agents de l'Hygiène mentale, Couteau, Dossier, Écriture, Europole, Flatterie, Non-A, Novlangue, PARENGAM, Portefeuille, Recoupements, Règlement et Verdad !

Compétences non-A : Modeler
Domaines non-A : Non-Homme, non-Mémoire, non-Objet et non-Organe.

Les reformatés

Michka Assoulène s'appelait Michka Elbaz avant d'être arrêté par l'Hygiène mentale. Il avait une fille Didiane, un fils Damien et une femme Mira. Ces deux derniers n'étaient pas des médiums, ils ont été abattus. L'agence leur fit subir un programme expérimental avec d'autres médiums visant à effacer et à « réécrire » leurs mémoires. Ils sont les seuls sur qui le processus a fonctionné. Sachant tous deux produire « Portail organique », ils furent envoyés dans le bloc 72 pour participer au projet Hermès, où l'Hygiène mentale leur « offrit » une nouvelle vie. Michka devint un ancien agent de la Paix rescapé des guerres de décolonisation, mais revenu traumatisé — d'où son amnésie partielle. Il est marié à Tatiana Assoulène, censée être une agent du Bien-être.

Didiane Elbaz est devenue Didiane Giovanni. Élevée à l'écart des autres médiums, dans le bureau du bloc 72, elle est convaincue que ses parents sont morts, que le monde extérieur est horrible et que Tatiana la protège. Elle a huit ans, mais est une puissante médium. Traumatisée par l'irruption de la brigade noire, elle a produit divers effets ubiks qui l'ont empêchée d'être libérée.

Le tueur malgré lui

Au moment de l'assaut de la brigade noire, Luigi Bricart venait de subir une injection d'amédiopenthotal. Il n'était pas en état de fuir et s'est fait reprendre. Tatiana Assoulène décide de l'utiliser pour abattre les autres non-A dès J + 1.

Les sursitaires

Les six autres non-A ont fui avec la brigade noire. Ils se sont séparés pour prendre les transports en commun et se sont retrouvés dans une usine désaffectée. Les résistants souhaitaient qu'ils restent à leurs côtés jusqu'à ce que l'Hygiène mentale arrête les recherches, et afin qu'ils réfléchissent à leur entrée dans la Résistance. Seuls Léandro Tran et Chafika Slovatski ont accepté. Les autres voulaient revoir leur bloc, leurs amis ou leurs familles, et ce malgré les risques. Amane, prenant à cœur la philosophie résistante, leur a laissé faire leur choix et les quatre non-A se sont dispersés dans l'Europole, se donnant rendez-vous à J + 7 dans l'usine. Malheureusement, si les Résistants ne font rien, seul Heinrich Zchang sera au rendez-vous et mourra quelques heures après...

Les non-A

Leurs noms et la date de leur mort sont les suivants, le * indique les non-A qui n'ont pas été libérés et le **, ceux qui sont restés avec la brigade noire :

Assoulène Michka (J + 1) * ;
Chimiak Luhui (J + 2) ;
Bricart Luigi * ;
Czeski Joseph (J + 6) ;
Giovanni Didiane * ;
Nakashima Cynthia (J + 3) ;
Mac Terry Mounia (J + 4) ;
Slovatski Chafika (J + 5) ** ;
Tran Léandro (J + 6) ** ;
Zchang Heinrich (J + 7).

LES REFORMATÉS

Michka Assoulène est Assez Déterminé, Assez Endurant et Peu Schizoïde. Il est Peu Doué pour Frapper (Poings).
Aptitudes non-A : Modeler ; non-Homme ; non-Organe.
Effets ubiks : Déstabilisation (Doué), Peur d'outre-tombe (Peu Doué) et Portail organique (Doué).

Didiane Giovanni est Assez Déterminée, Peu Endurante et Assez Schizoïde.
Aptitudes non-A : Extraire ; Modeler ; non-Émotion ; non-Homme ; non-Organe.
Effets ubik : Anticorps (Assez Douée), Portail organique (Assez Douée) — ce sont les seuls qu'elle produit volontairement. Si elle prend peur, elle peut produire « Déstabilisation » (Douée) et « Peur d'outre-tombe » (Douée).

LE TUEUR MALGRÉ LUI

Luigi Bricart est Peu Déterminé, Assez Endurant et Peu Schizoïde. Il est Doué pour produire « Portail organique » (Modeler, non-Objet et non-Organe).

LES SURSITAIRES

Assez Déterminés, Assez Endurants et Peu Schizoïdes. Ils sont Assez Doués pour produire « Portail organique » (Modeler et non-Organe), hormis Cynthia Nakashima, qui n'est jamais parvenue à comprendre cet effet ubik à cause de son dégoût pour son corps. Tous connaissent un autre effet ubik laissé à la discrétion du MJ.

PHASE 1 : UNE FIN D'APRÈS-MIDI EN EUROPOLE

« Une vie où une deuxième peau remplace une première
« Une vie qu'on vide de tous ses objets
« Qu'on remplit de copies moulées dans une substance étrangère. »

• A. Michniak, égaré leader du groupe subver Programme •

Extérieur jour. Temps gris. Pas de pluie. (Merci la climurb !)
Jeudi 16 octobre 1952, 18 h 02
Bloc 72, place de l'avenir

C'est l'heure de sortie des bureaux et les Résistants, qu'ils se connaissent ou non, se trouvent sur la place de l'Avenir — l'agent du groupe traquant peut-être dans ce bloc, le mafioso est venu y régler des affaires, etc. Cette place est un grand lieu de passage. On y trouve une station de métropolitain et d'aérotram, ainsi qu'un accès rapide à un *stadtwagen*. Au centre trône une sculpture du fameux artiste Marinetti, dans un style propagande, appelée *Espoir* : une famille type, un homme, une femme, leurs deux enfants et leur chien, regardent dans une direction indiquée par le père, quelque part dans le ciel.
Sur un côté de la place se trouve un écran géant, un photoréclame, où défilent des réclames pour certaines agences et des produits de consommation — « Vous avez mal quelque part ? » ; une vieille administrée avec ses bigoudis a des difficultés pour sortir de son lit, elle boit une gorgée de soda : « Opio-dodo vous répare ! » ; elle saute dans tous les sens. Au-dessus des Résistants, un aérotram s'arrête dans un crissement métallique. Au loin, des sirènes annoncent la sortie des usines. La place est noire de monde. De nombreux administrés parlent d'un attentat ayant eu lieu dans l'après-midi ; ils en parlent comme ils parleraient du dernier match de football entre l'Urbanisme et l'Art social. Des agents du Bien-être font des sondages sur le confort des dalles pour déterminer s'il faut installer des « trottoirs roulants » dans le bloc…

La plupart des Résistants remarquent un petit détail étrange — qui n'a aucune importance pour la suite, mais qui est destiné à les perturber. L'un d'eux est bousculé par un homme vêtu de noir — chapeau mou, imperméable, gants — ; un autre aperçoit son directeur ; le mafioso voit un membre d'une mafia rivale ; l'égaré un agent de la Réhabilitation individuelle. Tous remarquent la présence importante d'agents de la Paix.
Le décor est posé. Les ennuis peuvent commencer.

Première scène

Cette scène se déroule entièrement sur la place de l'Avenir du bloc 72.

Communiqué officiel

Les annonces sur le photoréclame cessent brusquement. Le logo de l'agence de l'Hygiène mentale apparaît en tournoyant, puis disparaît pour laisser la place à une présentatrice coiffée à la dernière mode et faussement attristée. Elle annonce qu'un attentat a dévasté le bureau de l'Hygiène mentale du bloc 42. Elle précise qu'aucun groupe terroriste n'a revendiqué le crime odieux et énumère les victimes

Chronologie (phase 1)

Cette chronologie présente les événements couvrant le premier jour de l'opération.

J 0 : JEUDI 16 OCTOBRE 1952

14 h 30 : La brigade noire pénètre dans le bureau de l'agence de l'Hygiène mentale du bloc 72.
14 h 45 : Les non-A sont libérés ; un résistant et quatre agents sont tués.
14 h 48 : Les résistants fuient en emportant une partie des documents, dont ceux concernant les projets Hermès et Arès. Luigi Bricart et Didiane Giovanni sont repris.
15 h 00 : Tatiana Assoulène alerte la Paix pour contrôler les sorties du bloc 72.
15 h 10 : Elle prévient sa maison mère de l'incident. Celle-ci lui ordonne de vider le bureau des dossiers principaux, des appareils importants et des derniers non-A, puis de détruire le tout, patients compris.
15 h 30 : Des agents de la Paix se déploient dans le bloc.
16 h 00 : Des CRS contrôlent les sorties du bloc.
16 h 10 : Les derniers agents de l'Hygiène mentale quittent le bureau. Les charges explosives sont placées.
16 h 42 : Le bureau de l'Hygiène mentale saute.
17 h 15 : La machine de Van Height, Luigi Bricart et Didiane Giovanni sont installés dans un immeuble désaffecté.
18 h 02 : Début de l'opération.
18 h 04 : Début de la scène 1, message de l'Hygiène mentale sur le photoréclame.
18 h 12 : Piratage du photoréclame par la brigade noire.
18 h 18 : Michka Assoulène produit « Déstabilisation ».
18 h 20 : Les CRS dispersent le rassemblement d'administrés.
19 h 15 : Le bureau de l'Hygiène mentale est relié au réseau photofluidique.
22 h 12 : Czeski tue un agent de l'Hygiène mentale.
23 h 00 : Verdad ! ordonne à la brigade noire de ne plus bouger, leur reprochant le piratage sauvage et mal organisé.

LES RÉSISTANTS VEULENT DÉCOMPRESSER ?

Seuls les égouts le permettent et seulement si Michka n'est pas avec eux — sa claustrophobie ne le rend pas reposant ! Un quart d'heure que passent les Résistants à reprendre leur souffle permet aux joueurs de retirer 1 SM de l'Ubik. Consacrer plus de temps à décompresser ne sert à rien !

potentielles dont les photos défilent sur la partie droite de l'écran. Une partie de la foule s'arrête pour regarder les images du bâtiment dévasté. Plus à cause de pulsions morbides que par compassion ou révolte.

- **Un test Assez Difficile avec Détecter** réussi permet de voir un homme, Michka Assoulène, subir une crise d'épilepsie au milieu de la foule. Un agent médecin se porte à son secours.
- **Un test Assez Difficile avec Mémoriser, ou le Trait Mémoire d'éléphant,** permet ou permettra à un Résistant — s'il se pose la question — de remarquer ou de se souvenir du moment précis où cela s'est produit : lorsque le nom de Tatiana Assoulène a été prononcé par la speakerine et que sa photo est apparue à l'écran.

Piratage et CRS !

Soudain, les images du photoréclame se brouillent. D'autres photos commencent à défiler en plein écran. Une voix-off filtrée annonce que certaines personnes ayant disparu ces dernières années dans l'Europole ont été enlevées par l'Hygiène mentale, agence qui leur a fait subir diverses expériences. Leurs mémoires auraient été effacées au profit d'une autre. Les photos représentent l'intérieur du bureau, des personnes enlevées et retrouvées mortes et des documents — officiels, mais la qualité et le temps d'exposition ne permet pas de s'en assurer.

Au bout de quelques minutes, les agents de la Paix tentent de disperser la foule. Quelques sifflets d'admi-nistrés mécontents et quelques coups de matraques sont donnés — au moins un des Résistants se trouve à côté d'un agent de la Paix qui lui demande de partir et sort sa matraque s'il n'obtempère pas. Trop peu nombreux, les agents se replient, mais quelques minutes plus tard, des Compagnies de Répression Sociale encerclent la place et bloquent toutes les issues — notamment vers le métro et l'aérotram (**+1 SM**).

La foule se partage en deux camps : les mécontents qui sifflent et ceux qui n'ont qu'une envie, quitter les lieux. Ces derniers commencent à s'éloigner du centre de la place et sont contrôlés par les CRS. Pendant ce temps, le piratage du photoréclame continue. Les Résistants peuvent quitter les lieux, mais ce n'est pas un acte très… résistant.

Deuxième scène

Cette scène se déroule alors que les CRS commencent à disperser la foule. Il est probable qu'à cet instant, un joueur se sera déjà exclamé : « Init ! » Sinon, le MJ est invité à les faire flipper !

Implosion ubikienne

Soudain Michka Assoulène produit l'effet ubik « Déstabilisation ». Sa femme, Tatiana, vient d'apparaître en gros plan à l'écran. Elle est désignée comme responsable des expériences. Il ne savait pas qu'elle travaillait à l'Hygiène mentale (*cf.* « Les non-A »). Cette découverte, ajoutée au fait qu'il la croit morte dans l'attentat, le brise (*cf. RétroFutur*, p. 164).

À l'instant où il produit son effet ubik (**+ 1 SM**), son environnement se tord et l'espace se replie sur lui-même. Il suffit d'un test Peu Difficile avec Détecter ou d'utiliser le sixième sens pour s'en rendre compte. Seul un non-A peut comprendre ce qui se passe. L'effet ubik dure cinq minutes et touche deux cibles, l'agent médecin et une autre — un Résistant si l'un d'eux est assez près. L'action conjuguée des CRS et de l'effet ubik fait naître la panique dans la foule. Les éléments les plus subversifs ramassent ce qu'ils peuvent lancer sur les CRS. Les agents de la Paix placés sur le côté est de la place lancent quelques grenades lacrymogènes afin de pousser la foule de l'autre côté, où d'autres CRS attendent pour effectuer des contrôles (**+ 1 SM**).

Toujours au même moment, d'autres CRS habillés en administrés lambda et dispersés dans la foule tentent de ceinturer les éléments subversifs pour les emmener du côté est de la place, derrière les deux premiers cordons de CRS qui commencent à avancer. Trois « CRS en civil » tentent de se saisir de Michka Assoulène. Aux Résistants de les en empêcher…

Attention ! Michka est un personnage important pour la suite de l'opération. Si les Résistants ne parviennent pas à empêcher son arrestation, le MJ peut faire tomber son portefeuille de sa poche afin qu'ils puissent avoir son nom. S'il est arrêté, Michka passe vingt-quatre heures dans un bureau de la Paix d'un bloc voisin avant d'être transféré au nouveau bureau de l'Hygiène mentale.

Gaz lacrymogène

Une grenade lacrymogène est gérée comme une grenade, mais son aire d'effet s'étend sur un rayon de quinze mètres et ses effets sont…

- La fumée des gaz diminue la visibilité, les tirs sont désormais au moins Assez Difficile ;
- La fumée se disperse en cinq minutes en extérieur, trente dans un lieu clos ;
- Circonstance Défavorables aux actions impliquant la vue, l'odorat ou l'ouïe à cause de la désorientation ; Très Défavorables en cas d'échec à un test Pas Difficile avec Se Dépasser. Les pénalités disparaissent à raison d'un palier toutes les dix minutes si la victime sort de l'aire d'effet des gaz. Les prises de risque divisent cette durée.

Note : *Ces valeurs sont celles des grenades. Un gaz issu d'un propulseur ne touche qu'une à trois cibles situées à moins de sept mètres ; la durée des effets est multipliée par deux et le ND du test est majoré d'un niveau.*

Les CRS

Assez Déterminés, Assez Endurants et Pas Schizoïdes.
Compétences : Frapper, Maîtriser et Tirer.
Domaines : Armes de poing, Pistolets, Matraque et Self-défense.
Équipement : Matraque et pistolet — ils n'utilisent pas ce dernier.

De l'art de la fuite

Entre cinq et dix tours après que le début du combat avec les CRS, le photoréclame est à nouveau brouillé. Un message des Communications photofluidiques est diffusé.

« Chers administrés, ce que vous venez de voir sont les premières images d'une œuvre de fiction qui sera bientôt sur *Image Channel!* Elles ont été diffusées par erreur. Veuillez nous excuser de cet incident. Bonne soirée et bonjour chez vous! ».

Les sifflets dans la foule se font plus intenses, l'ordre de dispersion est lancé.
De nombreuses grenades lacrymogènes sont lancées au milieu de la place. On ne peut échapper au gaz, les yeux et le nez des Résistants coulent, leurs gorges les piquent. Quinze tours plus tard, les CRS chargent. Les joueurs effectuent un test Pas Difficile de stress à cause de l'intimidation que subissent leurs personnages. Les troubles possibles sont Confus, Enragé ou Paniqué.
À moins que l'un des Résistants ne soit agent de la Paix — le joueur interprétant ce dernier doit réussir un test Difficile avec Baratiner pour convaincre les CRS de laisser passer les autres Résistants —, les personnages doivent fuir. Le test est Peu Difficile pour sortir de la place sans prendre de coup, mais Très Difficile pour éviter d'être contrôlé. Si Michka est contrôlé, il est arrêté. Si les Résistants craignent d'être contrôlés ou s'ils n'arrivent pas à passer les cordons de CRS, ils quittent la place en courant.
Si Michka est avec le groupe, un enfant apparaît devant eux, Damien (*cf.* « Les non-A »). Il doit avoir quatre ans et ne semble pas incommodé par les gaz. Il regarde les Résistants un à un et s'arrête sur Michka, puis tourne le dos et s'enfonce dans le brouillard lacrymogène. Il avance très vite, les Résistants le perdent. Ils sont une impasse — si Michka n'est pas avec eux, ils y parviennent quand même.

Troisième scène

Un test Peu Difficile avec Détecter permet aux Résistants de repérer une bouche d'égout — test Pas Difficile avec Se Dépasser pour la soulever. Si le non-A est avec eux, l'un des joueurs doit réussir un test avec Baratiner, Amadouer ou Apprivoiser pour le convaincre de descendre, car Michka est légèrement claustrophobe.
Dans les égouts, il est Peu Difficile de Se Repérer, il fait noir, humide, et il y a des rats et des cafards! Cette joyeuse ambiance entraîne **+ 1 SM**.

Des égarés... égarés

Si les Résistants ne s'égarent pas. Après un bon quart d'heure de « promenade », ils perçoivent un ronronnement de machine et arrivent dans une grande salle à l'atmosphère tiédasse, où des moteurs tournent à plein régime. Il règne une chaleur moite. Ces machines alimentent la climurb du bloc. D'habitude, elles se trouvent dans des bâtiments sous bonne garde, surtout depuis que Gaïa fait des siennes (*cf. RétroFutur*, p. 50). Dans le bloc 72, ces machines ont été placées dans les sous-sols à cause de l'influence du Bien-être — « ces bruits tonitruants gâtent la vie des administrés » —, et le manque de moyen de la Météorologie a obligé l'emploi de subvers pour assurer la sécurité, au mépris des règlements.
Trois clochards sont donc dans cette salle. Ce sont des « sans » (*cf. RétroFutur*, p. 54). En voyant arriver les Résistants, ils pensent à une attaque terroriste, sortent des couteaux — le MJ annonce « Init! » — et appellent leurs compagnons à l'aide.
Les Résistants ont le choix. Ils peuvent combattre, fuir dans l'autre sens, parlementer — il n'est Pas Difficile de les amadouer — ou même leur proposer des TUS.

Fin de la phase 1

La phase 1 se termine lorsque les Résistants quittent le bloc 72 et retournent à leur planque et ce, quel que soit leur parcours et celui de Michka. Il sera plus aisé de poursuivre s'ils ont obtenu des informations sur ce dernier — l'idéal étant qu'il soit avec eux.

Des égarés... égarés

LES « SANS » DU 72

Une douzaine de « sans » qui fait la loi dans les égouts.
Assez Déterminés, Peu Endurants et Pas Schizoïdes, ils sont Assez Doués pour Frapper avec une Matraque, un Couteau ou leurs Poings.

ONCLE THÉO (CONTACT)

Théo est le « chef » des « sans » du bloc 72. Âgé de 55 ans, il a été agent des Pompes funèbres et agent enquêteur indépendant avant de sombrer volontairement dans la marge. Il a gardé quelques contacts au sein des agences et a mené les négociations avec la Météorologie pour permettre aux « sans » d'avoir un squat et de quoi survivre. Il est particulièrement malin, mais aime se faire passer pour un imbécile auprès de ses interlocuteurs.

Manœuvre : Se Renseigner.
Attribut d'influence : Peu Administré, Peu Corrompu, Pas Violent et Assez Exclu.
Passe-temps : Faire des fiches sur les personnes qu'il rencontre. Il note et archive toutes les informations qu'il obtient, convaincu qu'elles pourront lui servir un jour. Ces fiches sont cachées au fond d'un trou dans un mur du squat.
Comment les Résistants peuvent s'en faire un contact : Il faut parvenir à obtenir sa confiance. Affronter les égarés interdit toute relation avec lui. Les Résistants doivent parlementer et proposer de les aider de manière régulière. Si l'un d'eux leur rend visite de temps en temps, leur apporte nourriture et médicaments, Théo devient son contact — Peu ou Assez Disponible suivant le comportement du Résistant. Attention, car si Théo apprécie la compassion, être pris en pitié lui fait horreur.

Volonté : Assez Déterminé
Endurance : Assez Endurant
Pas Protégé (vêtements simples)

Non-A : Non **Hanté :** Pas Schizoïde

Aptitudes :
Compétences : Analyser, Amadouer, Baratiner, Déceler, Escamoter, Fouiller, Frapper, Interroger, Mémoriser, Se Cacher, Se Déguiser et Survivre.
Manœuvres : Imiter et Se Renseigner.
Domaines : Agence de la Météorologie, Agence des Pompes funèbres, Agences, BARMARO, Concierge, Dossier, Écriture, Égarés, Europole, Fiches, Méthode, Nourriture, Novlangue, Poings, Portefeuille, Recoupements, Règlements, « sans », Vêtements râpés, Bloc 72 et TUS.

PHASE 2 : DES NON-A EXPLOSIFS

« Vous êtes tous morts, je suis vivant ! »

• Joseph Czeski •

Cette phase est la plus longue des trois. Elle n'est pas linéaire et il est conseillé au MJ de la lire plusieurs fois avant de la faire jouer.

Un non-A dans le doute

Que les Résistants aient quitté la place avec Michka ou qu'il le libère plus tard, celui-ci est brisé ou au moins dans un état de profonde confusion. Il sent que sa mémoire est défaillante, mais sans plus. Durant la nuit de J 0 à J + 1, des images lui reviennent. Il parle à voix haute de son enfant Damien, de sa femme et de sa fille, Didiane. Il se souvient de tortures, d'injections de produits et de cellule capitonnée. Au réveil, il ne se souvient de rien, mais a la conviction qu'il n'a jamais aimé Tatiana et qu'elle n'est pas sa femme. Si les Résistants le poussent à tester « ses pouvoirs » — lui ne croit pas en avoir —, le voile de sa mémoire se soulève légèrement. S'il produit « Peur d'outre-tombe », il transmet aux cibles ce qu'il a vécu et enduré, ce qui pourrait permettre de rassembler quelques pièces du puzzle.

Chez les Assoulène

Dès J 0, après 20 heures, il n'y a plus de documents compromettants chez les Assoulène. De plus, six agents de la milice de l'Hygiène mentale surveillent tour à tour et deux par deux l'appartement et transmettent leurs comptes-rendus directement à l'agence sectorielle.

- **Ce qu'ils savent** : Tatiana est la directrice du bureau. Ils sont

Chronologie (phase 2)

À partir de J + 1, chaque jour voit la mort d'un non-A à cause d'une bombe envoyée dans le corps par le biais de « Portail organique ». À l'origine de ces assassinats se trouve Luigi Bricart, obligé de produire l'effet ubik par la machine de Van Height.
La chronologie ne tient pas compte des actions des Résistants. Le MJ peut augmenter le délai entre deux événements afin de transformer l'opération en mission. De même, si Michka a été arrêté, il est possible de décaler sa mort après sa libération par les Résistants.

J + 1, vendredi 17 octobre : Mort de Michka Assoulène. Czeski assassine deux agents de l'Hygiène mentale, après avoir pris l'apparence de l'agent tué la veille grâce à « Trafic d'identité ».

J + 2, samedi 18 octobre : Les agents de l'Hygiène mentale reçoivent leurs billets pour partir en vacances avec leurs familles. Tatiana décide d'abattre tous les médiums en liberté. Luhui Chimiak est tué en pleine rue à Alt-Barcelona. Czeski poursuit sa balade sanglante et tue un autre agent, obtient l'adresse de Siniak et s'y rend dans la soirée. Il trouve de l'amédiopenthotal et la formule.

J + 3, dimanche 19 octobre : Tentative d'assassinat de Czeski. Celui-ci comprend qu'il vient de recevoir une bombe et la renvoie au premier non-A auquel il pense : Cynthia Nakashima explose dans un bar de Néo-Bruxelles. Tatiana tente d'envoyer un petit objet, en l'occurrence un micro-TUS, par « Portail organique » afin de vérifier si le non-A est bien mort. Elle comprend que non et que c'est Czeski qui a tué les agents.
A 17 heures, quatre agents des Étrangers arrivent pour « épauler » Tatiana. Celle-ci n'approuve pas leur venue, mais n'a pas vraiment le choix. Elle reconnaît son incapacité à abattre Czeski et un des agents se met en chasse.

J + 4, lundi 20 octobre : Mounia MacTerry meurt dans un cinématographe d'Indus-Glascow.
À 22 heures, deux « sans » tombent nez à nez avec un agent de l'Hygiène mentale. L'un est abattu, l'autre se sauve.
À minuit, Czeski se rend chez Tatiana, abat les deux agents en faction, saccage l'appartement et laisse l'inscription : « Vous êtes tous morts, je suis vivant ! » Le MJ peut utiliser Damien à ce moment et lui faire dire cette phrase.

J + 5, mardi 21 octobre : Des agents maçons bouchent le mur séparant les sous-sols du bureau de l'Hygiène mentale et les égouts. Théo alerte la Météorologie de la mort d'un de « ses hommes » et demande une enquête, refusée par manque de moyens. En fin d'après-midi, il demande au Bien-être d'enquêter « à cause de bruits étranges perturbant les promeneurs », l'agence accepte.
Chafika Slovatski explose dans la planque de la brigade noire, qui décide de passer outre les ordres de Verdad ! Cette dernière tente, grâce à Léandro, d'entrer en contact avec les non-A qu'elle est sûre d'avoir libérés. Elle constate que seul Zchang est en vie.

J + 6, mercredi 22 octobre : Zchang retrouve la brigade noire. Léandro Tran implose et blesse un des résistants. Ils comprennent plus ou moins ce qui se passe, mais un peu tard.
À 22 heures, Czeski retrouve les résistants dans l'usine désaffectée, mais l'agent des Étrangers l'a suivi. La brigade noire le détecte, l'abat, mais ne peut empêcher la mort de Czeski.

J + 7, jeudi 23 octobre : Heinrich Zchang reçoit une bombe ; il l'extrait de son ventre, elle explose entre ses mains et emporte un résistant.

J + 11, lundi 27 octobre : Le bureau de l'Hygiène mentale est à nouveau déplacé. La formule de l'amédiopenthotal est donnée à la Pharmachimie et le projet Arès devient prioritaire.

J + 12, mardi 28 octobre : Amane se suicide, les autres résistants seront débusqués et abattus quelques jours plus tard par les agents des Étrangers.

LES RÉSISTANTS VEULENT FAIRE UNE PAUSE ?

Bien ! Une journée complète de repos ou de détente — le travail n'est pas autorisé ! — permet aux joueurs qui les incarnent de retirer 1 SM de l'Ubik.

convaincus qu'avec Siniak, elle menait des opérations secrètes sur des médiums dans les sous-sols. Ce n'est pas la première attaque terroriste qu'ils subissent — il y a eu l'attaque par la cellule de Czeski. Enfin, ils ne savent pas ce qui a détruit le bureau, vu que Tatiana a donné l'ordre de l'évacuer après l'attaque, mais ils soupçonnent un effet bleu envoyé par le Bien-être.

Note : *Après J + 2, les agents en faction ne sont plus issus du bloc 72.*

La mort de Michka

Dans la journée de J + 1, à un moment choisi par le MJ, Michka explose. Des morceaux de chairs et d'os recouvrent le sol et les individus situés à moins de dix mètres. Les conséquences immédiates sont les suivantes.

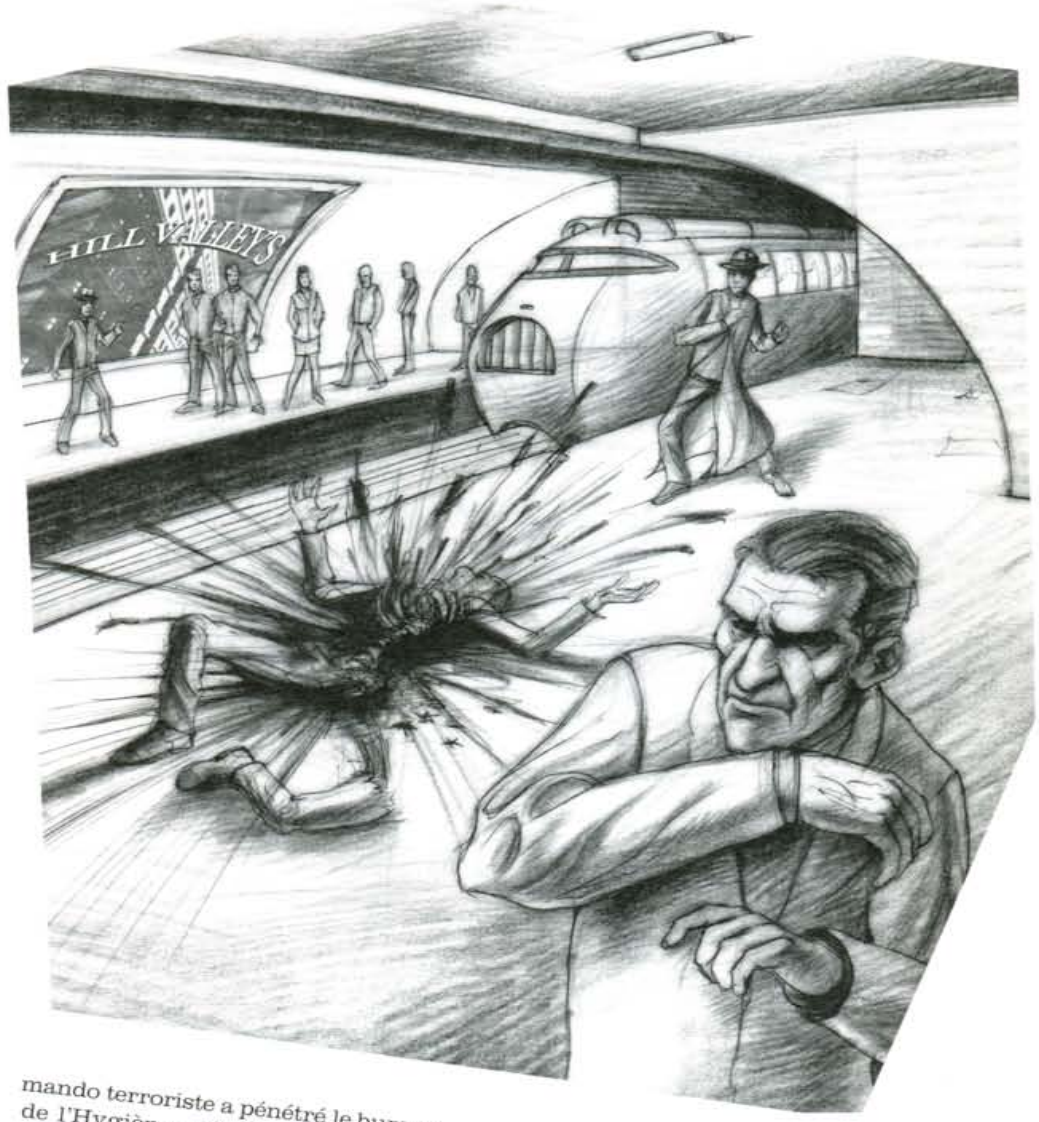
- **Test de stress** : La situation est surprenante et horrible pour tous ceux qui y assistent.
- **Dommages** : La charge utilisée fait six points de dégâts Pénétrants sur une portée identique à celle d'une grenade — le fait que la grenade explose à l'intérieur du corps est pris en considération dans ces dommages.
- **Ubik** : +2 SM
- **Le Résistant le plus hanté** reçoit un choc semblable à une électrocution, ses cheveux se hérissent, ses muscles se contractent et son corps est parcouru de tremblements. Il voit le fantôme de Michka fusionner avec l'enfant aperçu dans les fumées lacrymogènes de la phase 1 : Damien.

Pourquoi est-il le premier ? La Paix a communiqué à Tatiana la description d'un médium potentiel suite aux incidents de J 0. Elle craint qu'il ne comprenne ce qui lui est arrivé et décide de l'abattre. De plus, comme Bricart ne le connaît pas, la réussite du meurtre confirmerait la viabilité de la machine de Van Height et le projet Arès serait poursuivi.

À propos de « l'attentat »

La version officielle

Quelle que soit la source d'information, la version est la même. Un commando terroriste a pénétré le bureau de l'Hygiène mentale du bloc 72 en début d'après-midi et a pris les agents en otages. Leur but était d'obtenir moult « gros TUS ». Ils ont abattu plusieurs personnes de sang-froid avant de plastiquer les lieux et de prendre la fuite, comprenant qu'ils n'obtiendraient rien. Les journalistes ne font que retransmettre les informations délivrées par l'agence sectorielle de l'Hygiène mentale.



La version officieuse

Ce que les Résistants peuvent apprendre auprès…

- **des réseaux terroristes** : « Ce n'est pas une faction terroriste qui a fait le coup, ou alors des terros en chute libre inexpérimentés. Prendre tout un bureau en otage est une erreur grossière. » Un Résistant terro peut obtenir confirmation que son groupe n'a rien à voir avec cet attentat ;
- **des agences** : Il est possible d'obtenir la liste des trente-huit employés du bureau et leurs adresses — il est Peu Difficile de Falsifier une demande. Ainsi, les Résistants apprennent que quatre seulement ont été déclarés mort. Ils peuvent rendre visite à certains d'entre eux (*cf.* « Sur la piste de l'Hygiène mentale ») ;
- **d'Oncle Théo** : Il ne sait pas exactement ce qui s'est passé, mais est convaincu que la version officielle est « un gros pipeau ». Si les Résistants lui demandent de se renseigner, il lui faut une journée pour apprendre que des individus cagoulés et armés ont pénétré le bureau, en sont ressortis entre 14 h 30 et 15 h, et que des véhicules ont fait des va-et-vient avant l'explosion du bureau vers 17 h.

Les ruines de l'Hygiène mentale

Le bureau de l'Hygiène mentale n'est plus qu'un amas bétonné de poutres et de verre. Si les Résistants viennent de jour, quelque chose devrait les étonner : aucun agent ne fouille les décombres pour chercher des indices. Aucune enquête n'est en cours !

- **Fouille** : Le seul élément intéressant que peuvent trouver les Résistants est l'existence d'un sous-sol non répertorié par l'Urbanisme. En passant quatre heures à fouiller les décombres grâce à des tests avec Fouiller et Se Dépasser Peu Difficile, ils remarquent que les armoires abritant les dossiers sont vides et qu'il n'y a presque pas de cadavres d'agents, au contraire des administrés en pyjama — des internés.

- **Le voisinage** : Le plus simple pour effectuer une enquête de voisinage est de se faire passer pour un enquêteur du Bien-être. Les administrés ont tellement l'habitude de leurs sondages que personne ne demande de document prouvant que l'enquête est réglementaire. La plupart des immeubles voisins de l'Hygiène mentale sont des bureaux. Seul un bâtiment est une résidence. Les fenêtres étant toutes insonorisées, depuis une directive du Bien-être, personne n'a rien entendu avant l'explosion. Néanmoins, des rumeurs circulent et les habitants peuvent aiguiller les Résistants vers Mme Michu, une vieille dame un peu sourde qui a vu des choses.

- **Mme Michu** : Elle « adôôôôôre les jeunes gens du Bien-être, ils sont si polis ! Ils ne refusent jamais de boire un petit thé » ni de manger des gâteaux beaucoup trop secs… Les Résistants ont tout intérêt à l'aborder en se faisant passer pour des agents du Bien-être, ou de la Paix, mais pas de l'Hygiène mentale, car elle en a peur. S'ils sont polis, aimables et patients, elle leur délivre les informations que peut obtenir Théo.

- **La brigade noire** : Plusieurs résistants se relaient pour surveiller les ruines du bureau entre J + 1 et J + 3. Après cette date, la cellule est convaincue que cela ne sert à rien. Si les Résistants s'y rendent et ont un comportement « étrange » — ils forment un groupe trop hétéroclite, fouillent les ruines, font une enquête de voisinage, etc. —, le résistant en planque essaye d'entrer en contact avec eux, mais sans prendre de risque. Il se fait passer pour un égaré qui vit dans le coin et qui a « tout vu ». Ainsi, il compte les tester grâce aux questions qu'ils vont lui poser. S'il est convaincu que les Résistants sont des résistants, il leur propose un rendez-vous, dans une usine désaffectée d'un bloc voisin (*cf.* « La brigade noire »).

Le piratage du photoréclame

La version officielle

Le piratage du photoréclame n'est mentionné nulle part, mais un entrefilet dans le quotidien de la zone parle d'un « incident amusant » : « Après une erreur de manipulation d'un agent de maintenance du photoréclame, des administrés du bloc 72 ont pris pour un fait-divers réel la bande-annonce d'une fiction relatant le combat d'un agent incorruptible contre des terroristes et dévoilant les techniques de désinformation de ces derniers. Pris au piège de la propagande, certains ont menacé et même agressé d'autres administrés, obligeant les agents de la Paix à intervenir. Nombre d'entre eux étaient présents à cause d'un attentat ayant eu lieu dans l'après-midi. Heureusement, on ne déplore que quelques bleus et côtes cassées. Cet incident rappelle le canular sur l'arrivée des Étrangers organisé par le subver Welles et repose la question du danger de la *reality-fiction*. »

La piste du pirate

En se renseignant, avec les bons documents auprès de l'agence des Communications photofluidiques, il est possible d'apprendre que c'est un relais situé dans un bloc voisin du 72 qui a été piraté.
Les administrés de ce bloc ne savent rien, ce qui n'est pas le cas des égarés, qui peuvent donner la description de l'individu contre quelques TUS.

Le retrouver n'est pas une mince affaire : les Résistants doivent enquêter en montrant un portrait-robot ou la photo dans les bas-fonds des blocs alentour, ou parvenir à retrouver l'identité de l'individu après obtention des agents des Communications photofluidiques et divers recoupements. Ce travail de titan risque de prendre plusieurs jours — à moins d'avoir des contacts hauts placés dans cette agence et à la discrétion du MJ — et pourrait attirer l'attention d'individus prêts à les dénoncer pour quelques TUS, ou celle de la brigade noire s'ils sont chanceux.
Toutefois, il peut les mener à un appartement vide depuis plusieurs mois, mais dont la cave sert de planque et de cache, notamment pour du matériel de communications. Un membre de la brigade noire y passe à J + 3 et J + 6.

Les non-A

La balade meurtrière de Joseph Czeski

- **Comment le trouver** : Joseph se déplace en permanence, il ne reste jamais plus de douze heures dans le même bloc, mais un spécialiste de la traque peut le suivre et peut-être le précéder ! Le Traquer prend deux jours, le test est Très Difficile. Posséder son dossier de l'Hygiène mentale récupéré par la brigade noire est une circonstance Favorable. Il en va de même avec la liste des employés du bureau — ils n'étaient que trente-huit et quatre sont morts dans l'attaque de la brigade noire.
Enfin, en enquêtant sur lui, il est possible que les Résistants découvrent qu'un homme-en-noir le cherche aussi — un agent des Étrangers le traque à partir de J + 3.
Il est aussi possible de le contacter par « Portail organique », mais pour qu'il réponde, il faut le convaincre — test Assez Difficile avec Amadouer ou Apprivoiser. Enfin, Damien peut aider les Résistants à le trouver. En effet, la déchéance de Joseph est ressentie par les autres non-A au travers de ce contrecoup schizogène.

- **Ses réactions** : Imprévisibles, et il est déconseillé de le contrarier. Néanmoins, il est prêt à aider les

Résistants à retrouver Tatiana et, surtout, John Siniak qu'il désire tuer de ses mains. Il a tous les symptômes de la schizoïdie ; on ne peut donc le convaincre d'aider la résistance pour sauver les non-A.

Les autres non-A

Les quatre non-A libérés par la brigade noire et retournés dans leur bloc d'origine sont les plus faciles à retrouver. Il faut néanmoins que les Résistants parviennent à obtenir leurs noms et leurs adresses. Ils ont pour cela deux moyens : les dossiers possédés par la brigade noire et ceux des archives de l'agence sectorielle de l'Hygiène mentale. Obtenir ces derniers n'est pas évident et nécessite d'avoir un contact haut placé — les projets Hermès et Arès étant secrets — ou de faire des fausses demandes de grande qualité : un test Très Difficile avec au moins une prise de risque et le Domaine « Hygiène mentale » sont nécessaires.

La brigade noire

• **Les rencontrer** : Ils peuvent obtenir un rendez-vous en fouillant les ruines du bureau de l'Hygiène mentale (voir plus haut), en retrouvant le pirate du photoréclame ou en retrouvant un non-A. Quelle que soit la méthode, c'est dans une usine désaffectée que la rencontre se produit.

• **Ce qu'ils savent** : Ils ont les dossiers des projets Hermès et Arès, ils possèdent donc la liste des non-A participant aux projets, leurs histoires et leurs profils psychologiques. Ils ont aussi les noms et les adresses des responsables du projet — Tatiana et Siniak. Ils possèdent une note concernant leurs traitements, notamment les injections d'amédiopenthotal — sans pour autant révéler ce dont il s'agit. Ils n'ont rien concernant la machine de Van Height. Ils ne savent pas ce que sont devenus les non-A qui ne se sont pas rendus à l'usine — sauf Didiane, qu'ils n'ont pu libérer.

• **Leurs soupçons** : S'ils savent ou apprennent que les non-A périssent un à un, leurs soupçons se tournent vers Joseph Czeski, que son dossier présente comme un individu psychotique et schizoïde. Certains le soupçonnent de nourrir une haine envers la Résistance à cause des échecs de sa libération.

• **Leurs buts** : Verdad ! leur a donné l'ordre de ne pas bouger, mais il n'est Pas Difficile de les convaincre d'outrepasser ce dernier.

Sur la piste de l'Hygiène mentale

Des agents en vacances

À partir de J + 3, il est difficile de rencontrer les agents de l'Hygiène mentale du bloc 72, à moins bien sûr de faire jouer ses relations administratives, apprendre qu'ils sont en vacances et se rendre sur place — ce qui n'est ni aisé, ni rapide. Ces agents ne savent pas grand-chose, rien de plus que ceux qui surveillent l'appartement des Assoulène (voir plus haut).

Où est le nouveau bureau ?

Il y a plusieurs méthodes pour localiser l'emplacement du nouveau bureau, qui n'est pas répertorié par l'agence sectorielle de l'Hygiène mentale !

En voici quelques-unes, les Résistants en trouveront probablement d'autres :

• **Le Bien-être** : Le bureau du bloc 72 est plutôt heureux de la disparition de l'Hygiène mentale, mais l'explosion et l'intervention de la Paix ont causé un « intolérable chaos » dans le bloc. Il est possible de convaincre un agent zélé d'ouvrir une enquête ou d'en faire une en solo pour s'assurer que l'Hygiène mentale n'a pas rouvert un bureau ;

• **Le bureau des Communications photofluidiques** : Ce n'est pas la piste la plus évidente, mais c'est la plus efficace, car un immeuble désaffecté a été relié au réseau sur ordre de l'Hygiène mentale dans la soirée de J 0 ;

• **Les « sans » des égouts** : À partir de J + 4, Oncle Théo sait que des agents traînent dans les égouts. Un égaré étant mort, il n'a pas voulu vérifier qui étaient ces agents et a préféré demander une enquête. Le « sans » survivant a clairement identifié le costume d'un vigile, mais ignore de quelle agence. Il peut conduire les Résistants près de l'endroit où son ami est mort. Là-bas, en fouillant un peu, ils peuvent trouver les deux portions de mur fraîchement bâties qui donnent sur les sous-sols du nouveau bureau ;

• **Utiliser un non-A** : Il est possible de transmettre un message aux non-A repris par l'Hygiène mentale, dans le dessein de faire croire que l'un de ceux qui ont été libérés veut se rendre. Tatiana n'est pas une imbécile et ne prendra aucun risque. Un jour après le message des Résistants, Bricart transmet sa réponse contenant une série de questions : « Où est-il ? Que lui est-il arrivé ? Pourquoi veut-il revenir ? Pourquoi a-t-il attendu avant de se manifester ? » Si les réponses sont bluffantes, Tatiana demande au non-A de se rendre au bureau de la Paix le plus proche. Elle envoie un message à ce dernier pour les prévenir. Le lendemain, un agent de la sécurité s'y rend afin d'endormir et ramener le non-A. Il est possible de filer le véhicule ou de faire parler l'agent — Difficile de le Faire cracher, Assez Difficile en le torturant ;

• **Traquer** le nouvel emplacement du bureau est Difficile et prend deux jours si celui qui traque se concentre sur le bloc ; quatre s'il étend la zone de recherches.

Fin de la phase 2

La phase 2 s'achève lorsque le nouvel emplacement de l'Hygiène mentale a été trouvé et que les Résistants ou la brigade noire ont décidé de donner l'assaut.

Les agents

LES MÉDECINS DE L'HYGIÈNE MENTALE

Déterminés, Assez Endurants et Pas Schizoïdes. John Siniak est Peu Gangrené. Ils sont Peu Doués pour Frapper avec une Seringue ou une Matraque.
Note : *Une seringue est Pas Pénétrante et fait un point de dégât ; le danger vient du produit qu'elle contient, généralement un puissant produit soporifique. L'injecter en portant un seul coup est considéré comme des circonstances Défavorables.*

LES AGENTS DE SÉCURITÉ DE L'HYGIÈNE MENTALE

Assez Déterminés, Assez Endurants et Pas Schizoïdes.
Compétences : Analyser, Apprivoiser, Frapper, Maîtriser et Tirer.
Domaines : Combat, Matraque, Mensonge, Individus instables psychologiquement, Poings et *Self-défense*.
Équipement : Matraque et colt .45.

LES AGENTS DES ÉTRANGERS

Déterminés, Assez Endurants et Peu Gangrenés.
Compétences : Activer, Analyser, Apprivoiser, Baratiner, Détecter, Expérimenter, Filer, Frapper, Maîtriser, Se Cacher, Se Faufiler, Surveiller, Tirer et Viser.
Domaines : Administrés, Agence centrale, Agence des Étrangers, Agents, Arme de poing, Combat, Espaces confinés, Foule, Jambe, Matraque, Mauser 9 mm, Mensonge, Objets Étrangers, Self-défense, Syndrome d'Haussmann, Pipeau, Poings et Tête.
Équipement : Mauser 9 mm, menottes et matraque.
Équipement Étranger total : Quatre Costumes Étrangers, huit shuriken ultrageométriques et une Paranorcam.
Note : *L'un d'eux n'a pas de Compétences martiales.*

La Paranorcam

Cet objet est semblable à une caméra à bobines. Elle filme une réalité altérée où les effets ubiks sont plus visibles qu'à l'œil nu. Ainsi, en visionnant les bandes, on peut voir des auras ou des bandes colorées autour du médium et de ses cibles. Les formes et les couleurs varient d'un effet ubik à l'autre. Visionner les bandes de cette caméra a des conséquences sur les individus. Ainsi, une personne observant la production d'un effet ubik filmée avec la Paranorcam acquiert :

- Une « • » de Schizoïde s'il est hanté car observer la production d'un effet ubik le rapproche de l'Au-delà.
- Une « • » de Gangrené s'il est Gangrené ou s'il est Pas Schizoïde et Pas Gangrené car cette vision étrange pose des problèmes de rationalité à son esprit et le fait tendre vers « l'ordre mécanique ».

Fabricant : Agence des Étrangers (Paradis)
Avancement technique : Avancé
Domaines : Ultraphysique et Ultrachimie
Coût : Impossible à obtenir
Légalité : Assez Illégal

Note : *La fabrication de cet objet a été commanditée par l'Agence, et il n'en existe que cinq exemplaires. Les agents des Étrangers ont reçu l'ordre de l'utiliser par un bleu et ignorent donc le but.*

PHASE 3 : LES RACINES DU MAL

« Une vie où finalement au bout du chemin on ne regrette pas
« Car une fois l'incendie éteint
« Il ne reste qu'un tas de cendres froides
« Et personne ne peut deviner ce qu'il y avait avant.
« Une vie pour rien. »

• A. Michniak,
égaré leader de Programme,
groupe non réglementaire •

Cette dernière phase est la plus courte et concerne exclusivement l'assaut de l'Hygiène mentale.

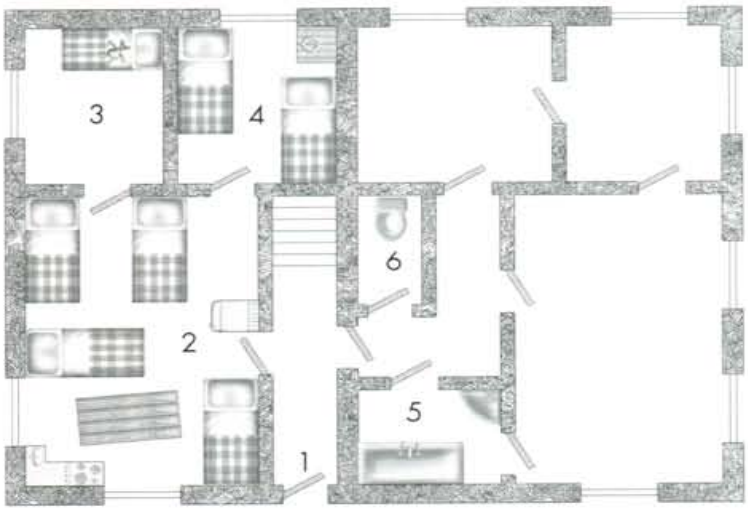
Les lieux

Si la brigade noire attaque seule l'Hygiène mentale, c'est un fiasco. Ne s'attendant pas à affronter des agents des Étrangers, la cellule est anéantie. L'aide des Résistants est donc requise, et celle de Joseph Czeski ou d'autres non-A n'est pas superflue.

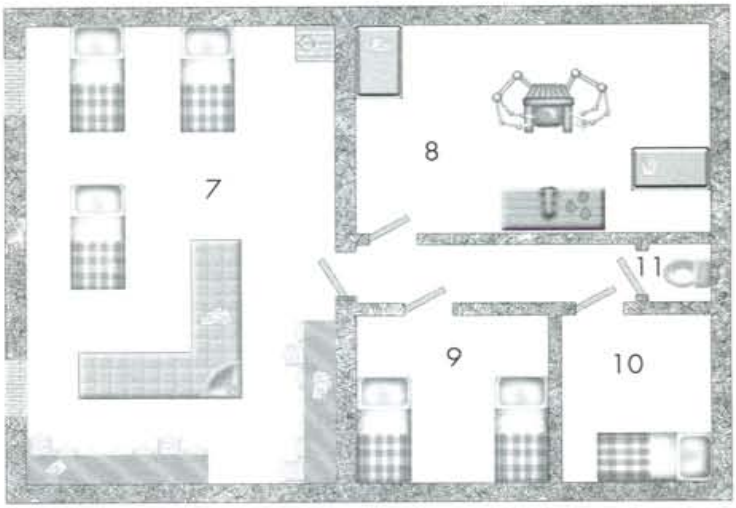
Didiane

La petite Didiane aime beaucoup jouer avec les agents ; ce sont ses copains. Elle a été traumatisée par l'arrivée de la brigade noire dans l'ancien bureau. En voyant surgir des hommes en armes qu'elle ne connaît pas, elle ne peut contrôler sa peur et va produire effet ubik sur effet ubik, notamment « Peur d'outre-tombe ». Le MJ ne doit pas hésiter à baisser le ND de ses tests en augmentant le coût en SM et à en reverser une partie dans l'Ubik des Résistants. La Substance Mort qu'elle génère risque de provoquer un déchaînement de contrecoups schizogènes — principalement matériel actif et immatériel passif.
Les Résistants sont confrontés à une grave question : que faire de cette enfant ? Ils ont tué ceux en qui elle avait confiance, mais l'assassiner serait un acte des plus barbares. Être résistant impose des choix difficiles…

Rez-de-chaussée



Sous-sol



Fenêtre
Escalier
Trappe vers le sous-sol
Murs bâtis à J + 5

1 m

Les six agents de sécurité sont toujours présents, tout comme les deux médecins, Siniak, Tatiana et trois agents des Étrangers.
En plus du système d'alarme de la porte d'entrée, il faut savoir qu'il y a toujours au moins deux agents des Étrangers dans le bâtiment, dont un en (2) ou (4), deux agents de la sécurité en (2) et un en (8). Durant la nuit, la porte entre (1) et (2) est fermée, un agent des Étrangers et un de la sécurité éveillé en (2), un agent des Étrangers éveillé dans le sous-sol.
Seules les toilettes et la salle de bains de la partie droite du rez-de-chaussée sont utilisées. Les autres pièces sont vides. Tous les volets sont fermés, même la journée.

1. L'entrée : Deux plaques de cuivre dans la charnière allument des lampes clignotantes en (2), (4) et (7) dès qu'elles ne sont plus en contact, donc dès que la porte s'ouvre.

2. La salle de gardes : Quatre lits, une table, un frigo et un coin cuisine. C'est ici que dorment et vivent les quatre agents de sécurité. Didiane passe pas mal de temps à jouer à des jeux avec eux.

3. Chambre de Didiane : Un petit lit, des peluches, des jouets et des livres.

4. Chambre d'agents : Deux lits, une trappe menant au sous-sol. Ici dort un agent des Étrangers.

5. Salle de bains

6. Toilettes

7. Laboratoire et archives : Une grande table accueillant l'attirail du petit chimiste, des médicaments, des classeurs contenant les dossiers et trois lits. C'est dans cette pièce que John Siniak a réinstallé son laboratoire où il distille l'amédiopenthotal. La formule de ce dernier est sur la grande table. C'est aussi ici que dorment Siniak et les deux autres agents médecins. Sur le mur ouest, on voit les deux murs qui ont été bâtis pour interdire l'accès par les égouts.

8. La salle Van Height : Au centre trône la machine de Van Height sur laquelle est sanglé Luigi Bricart. Face à lui, une caméra et des bobines sont posées sur une table — c'est la Paranorcam (voir plus loin). Il y a aussi deux bureaux et une grande table où travaillent Tatiana Assoulène et les agents des Étrangers. Les deux derniers agents de la sécurité dorment ici.

9. Chambre d'agents : Ici dorment les deux autres agents des Étrangers, dont le scientifique.

10. Chambre de Tatiana Assoulène

11. Toilettes

Note : *Le quatrième agent des Étrangers traque Joseph Czeski.*

LA FIN ?

Cette opération risque de se terminer dans un bain de sang. Mais est-ce vraiment la fin ? Certains non-A sont peut-être encore en vie. Que faire de la formule de l'amédiopenthotal ? À quoi sert cette étrange caméra ? Les Résistants n'ont pas fini de se poser des questions, mais c'est leur lot et leur rôle…
La cellule de la brigade noire n'est plus opérationnelle. Amane, si elle est vivante, se sent responsable des morts et hésite à quitter la Résistance. Les Résistants peuvent reprendre la cellule en main. Ce serait l'occasion de rejoindre Verdad ! et Monde libre.

MAMAN LES P'TITS BATEAUX

INTRODUCTION

L'enjeu de cette opération est de permettre à Espoir (voir plus bas) de posséder un marché flottant, susceptible d'accroître son efficacité.
Cette opération vise à dynamiser les activités du mouvement Espoir, en créant un marché noir pour la Résistance, lieu d'échange de matériel et d'information pour toutes les cellules d'Europole. Pour impulser ce changement il est nécessaire de trouver un lieu de rassemblement suffisamment discret pour être sûr. C'est le second enjeu de cette opération : créer un espace invisible aux yeux des agences, mais aussi auprès des autres factions concurrentes, notamment des Quatre. Ces derniers n'apprécieront pas qu'on parasite leur second marché, même si pour l'instant ils restent trop sûrs d'eux pour craindre une quelconque concurrence. Enfin, l'approvisionnement de ce marché noir devra être assuré par le biais d'opérations ponctuelles et d'arrangements économiques.

Espoir (mouvement)

Historique

Ce mouvement est né le 1er mars 1951, suite à un regroupement de jeunes réseaux issus de PARENGAM. Ces derniers avaient chacun de leur côté commencé à rassembler les outils permettant à la Résistance d'organiser ses ressources matérielles. Depuis sa fondation, Espoir s'est développé, tentant de couvrir au maximum les besoins des résistants. Son but est d'affranchir la Résistance des tractations de l'accord des Quatre et du centralisme des agences.

Effectifs

Le mouvement compte près de cent vingt membres, plus ou moins impliqués. La majorité de ces résistants continuent leurs vies d'administrés et en profitent pour détourner du matériel. Seule une vingtaine de personnes s'occupe réellement des rouages d'Espoir.

Recrutement

Des recruteurs sillonnent PARENGAM pour localiser les lieux de stockage et de transport des équipements qu'Espoir souhaite obtenir. Ils entrent ensuite en contact avec les administrés qui y travaillent, d'abord pour les corrompre, puis leur faire découvrir progressivement la Résistance. Il n'existe que cinq recruteurs, véritables psychologues capables de déceler les failles des personnes avec lesquelles ils conversent. Leurs tâches sont très importantes, et la moindre erreur peut suffire à décapiter le mouvement Espoir.

Organisation

L'organisation des réseaux membres varie selon le type d'équipements qu'ils récoltent — on ne détourne pas de la même manière des armes que de la nourriture !
La plupart des réseaux sont des **fournisseurs**, c'est-à-dire que leur mission consiste à récupérer le matériel, à le stocker et à en faire l'inventaire. Ces réseaux ne sont pas développés de la même manière, et Espoir a plus de facilité à distribuer de la nourriture qu'à fournir un autogyre.
L'autre groupe de réseaux est appelé les **distributeurs**. Leurs rôles sont multiples : ils doivent être en lien avec les cellules souhaitant obtenir du matériel, s'occuper de trouver le réseau susceptible de le posséder et mettre au point un convoyage des biens convoités.
L'un des plus grands défauts d'Espoir est de ne pas avoir un lieu de rassemblement permettant de stocker tous les équipements détournés.

Communication

Chaque réseau fournisseur est indépendant et ne connaît que le surnom d'un membre appartenant aux distributeurs. Ces derniers sont en contact les uns avec les autres afin de connaître les possibilités d'Espoirs. C'est là l'une des faiblesses d'Espoir : la découverte d'un distributeur peut entraîner la disparition d'une grande partie du mouvement.
Le principal outil de communication utilise le jargon administratif des agences, particulièrement celui des bons de commandes et des numéros de factures. Ces données servent à indiquer l'appartenance au mouvement — l'une des lettres du mot « espoir » doit apparaître en premier sur le numéro d'identification du bon — et la localisation du réseau fournisseur — 76 est l'identifiant du réseau « transport et acheminement ».
Il est cependant difficile d'entrer en contact avec l'un des membres du mouvement, et une rencontre est souvent le fruit du hasard. En effet, seuls les distributeurs sont autorisés à parler du mouvement.

Activités

La principale activité d'Espoir est d'apporter à la Résistance une totale indépendance quant à son approvisionnement matériel. C'est pour tendre vers cet objectif que ses membres œuvrent en secret. Néanmoins, le mouvement peut utiliser certains de ses réseaux pour d'autres circonstances. Le réseau « transport et acheminement » peut à l'occasion être utilisé par des résistants souhaitant voyager discrètement à travers PARENGAM, les locaux de stockage du réseau pharmachimie peuvent parfois servir de planque pour des personnes souhaitant se faire oublier…

Réputation

Espoir a tout naturellement une bonne réputation au sein de la Résistance. La logistique qu'elle apporte, même si elle n'est pas encore très bien développée, est un soutien non négligeable pour de nombreux réseaux. Même si le mouvement en lui-même reste très discret sur ses activités, les cellules ayant travaillé avec Espoir n'hésitent pas à le recommander à l'ensemble de leur réseau. Les résistants les plus exaltés sont déçus par les possibilités limitées d'Espoir, notamment pour ce qui est de l'armement. Le mouvement milite aussi pour une reconnaissance de son action « passive » au sein de la Résistance et ne souhaite pas être traité comme une simple vache à lait.

Financement

La richesse d'Espoir dépend largement des stocks de matériel. Il faut cependant noter que ce mouvement ne distribue pas ses matériaux gracieusement. Il vend ou loue ses services à des prix variables, selon la rareté du matériel et ce pourquoi il

sera utilisé. Ce fond lui permet d'entretenir ses engins de transports et d'assurer la bienveillance de certaines familles mafieuses.

Relation dans la Résistance

Espoir est le mouvement qui côtoie le plus de cellules, de par son rôle de terrain. En revanche, cette connaissance du maillage résistant est très superficielle car les transactions se font avec la plus grande discrétion, par pseudonymes interposés. Les membres du mouvement sont très peu au courant des visées des réseaux qu'ils approvisionnent. L'existence d'Espoir est cependant connue par la quasi-totalité des mouvements de l'Europole, même si beaucoup ignorent comment rentrer en contact avec lui.

Relations extérieures

Espoir prend beaucoup de précautions pour ne pas attirer l'attention des agences, préférant même dissiper une cellule de résistants à la moindre alerte. Cette précaution, bien que légitime, empêche le mouvement de s'ancrer pleinement dans la dynamique de *L'Appel des catacombes*. Ses réseaux se trouvent souvent confrontés aux mafiosi et au second marché : les résistants s'effacent devant les Quatre, conscients de leur impuissance face à ces familles du crime organisé.

Chefs

Personne ne s'est imposé comme chef d'Espoir. Trois personnes, connues par leurs pseudos, dirigent réellement le mouvement, chacun faisant tourner une partie de l'engrenage.

Alfred est un ancien enquêteur de satisfaction d'une quarantaine d'années. Il joue aujourd'hui de ses talents de psychologue pour recruter les nouveaux membres d'Espoir. Depuis *L'Appel des catacombes*, ses discours reçoivent des échos favorables plus nombreux.

Tante Michèle est une adorable grand-mère de 74 ans qui supervise l'ensemble des distributeurs. Ses méthodes de travail se rapprochent quelque peu de celles d'un cuisinier, mais sa rigueur et son autorité font d'elle l'un des piliers d'Espoir.

Séraphin est l'administratif du mouvement. Il collecte, classe, divise et subdivise l'ensemble des inventaires transmis par les fournisseurs. Cette occupation provoque chez lui un état d'excitation euphorique très étrange.

Synopsis

Au cours de cette opération, les Résistants entrent par hasard en contact avec la cellule « Maman les p'tits bateaux ». Elle appartient à Espoir et sa mission s'inscrit dans celui du réseau transport et acheminement, dont le rôle est de mettre à disposition de la Résistance divers moyens de locomotion. Les membres de « Maman les p'tits bateaux » veulent faire disparaître des registres du bureau des transports maritimes une dizaine de navires à l'abandon. Ensuite, la cellule est démantelée par une action musclée, manquant de peu de provoquer l'arrestation des Résistants. Une rencontre avec un groupe d'égarés de Port-Rotterdam leur dévoile l'existence d'un véritable trésor, issu de vols et de récupération. L'entente avec ces égoutiers pourrait déboucher sur une idée : utiliser les navires « fantômes » comme lieu de marché pour équiper la Résistance. Les Résistants n'ont plus qu'à se faire connaître au sein de la Résistance et à négocier un droit de commerce avec les brutes du gang de Kurt Cassandra… avec en toile de fond les méfaits d'un chasseur de monstres quelque peu dérangé.

Port-Rotterdam

Port-Rotterdam est une zone insalubre par laquelle une partie des déchets des secteurs situés à l'est de PARENGAM est rejetée à la mer.

Le port : Abandonné au début du siècle, le port n'est plus qu'une vaste friche polluée. L'eau ressemble à une immense flaque d'huile couverte en permanence par une importante pellicule de brouillard, mélange de gaz toxique et d'évaporations diverses. La division pour la salubrité urbaine (agence du Bien-être et de l'Urbanisme) a depuis longtemps fait disparaître cette zone de ses registres. On entend parfois d'étranges remous à la surface, témoignant de la survie d'une faune marine qui a dû évoluer dans ce nouvel environnement. Une trentaine de bateaux flottent sur ce marasme, en attendant que le bureau des transports maritimes leur trouve une utilité. Un agent passe tous les six mois pour les inventorier et noter l'avancée de leur état de délabrement.

Chronologie

J -2 : « Maman les p'tits bateaux » décide de mener sa première action pour la liberté. Il s'agit de faire disparaître certains navires de Port-Rotterdam afin de pouvoir les utiliser dans des missions ultérieures.

J -1 : Juliette Nivel, membre de « Maman les p'tits bateaux » qui travaille pour le Bien-être, récupère les plans du bureau des transports maritimes (agence de l'Urbanisme). Elle se fait néanmoins repérer par l'un de ses collègues qui, en bon agent, la dénonce à ses supérieurs.

J : L'un des Résistants récupère la pochette de Juliette Nivel, juste avant son arrestation par un CRS dans le métropolitain.

J +1, 23 heures : Les membres de « Maman les p'tits bateaux » se retrouvent au siège du bureau des transports maritimes de Port-Rotterdam pour récupérer les dossiers des navires. Si les Résistants aident ces débutants à s'infiltrer, ils sont ensuite invités dans leur QG à Port-Rotterdam afin de trouver des terrains d'actions communs.

J +3, 23 h 12 : Les CRS localisent le QG grâce aux informations soutirées à Juliette Nivel. Ils prennent d'assaut le port : c'est la débâcle. Une poignée d'égarés aide les Résistants à se sortir de ce traquenard. Ils font la connaissance du vieux Nicolas, un bidouilleur chef des égarés du port qui leur soumet l'idée de créer un marché flottant.

J +4 et + : Organisation du marché flottant, négociation… prise de risques !

Note : *La tension est au plus haut de J à J+4. À partir de J+4, chaque jour passé à ne rien faire vide l'Ubik d'une SM.*

Les docks : Un labyrinthe de caisses, de sacs et de déchets jonche les anciens docks. Un vent froid y distille les odeurs nauséabondes en provenance de la mer. Des machines en marche bourdonnent sur les docks : il s'agit des stations de pompage d'égouts qui broient leurs déchets avant de les déverser dans la mer.

Les égouts : Des kilomètres de canalisations s'entrecroisent dans les sous-sols de Port-Rotterdam. Elles apportent les déchets des administrés de PARENGAM. Sans guide, il est presque impossible de s'orienter dans ce dédale : il faut réussir un test avec Se Repérer à Difficile. C'est là que des égarés ont naturellement élu domicile, récupérant les restes de la société pour trouver de quoi survivre. D'autre part, des créatures étranges issues de la mer s'y engouffrent parfois…

Le chantier naval : Cette friche n'est plus qu'un amas informe de poutrelles métalliques, de pans de murs isolés et de squelettes métalliques de navires qui ne connaîtront jamais la mer.

Subv-Rotterdam : Partie du secteur adjacente au port proprement dit. Il s'agit d'une dizaine de blocs — quelques milliers de personnes tout de même —, créant un demi-cercle de friches urbaines autour des docks et du chantier naval. En 1952, seul un appartement sur deux est encore occupé. La vie suit son cours paralèle, mais une énorme partie de l'ancienne population a préféré migrer vers des friches moins hostiles à cause de la violence de ceux qui règnent désormais sur le secteur : le gang de Kurt Cassandra (voir plus bas).

Port-Rotterdam : Il s'agit de la partie encore administrée du secteur Rotterdam ; elle appartient à PARENGAM et constitue un large anneau Indus-, Admin- et Rés- autour de Subv-Rotterdam.

Forces en présence

Maman les p'tits bateaux : Cette cellule est née un mois avant le début de l'opération, suite à l'impulsion d'Alfred, le recruteur du mouvement Espoir. Souhaitant détourner des bateaux pour le compte de la Résistance, il est entré en contact avec Pierre Masson. Cet agent du bureau des transports maritimes du secteur nord de PARENGAM fut séduit par les idées d'Alfred. Il créa la cellule « Maman les p'tits bateaux » avec l'un de ses collègues, Pierre Cormeau. Parmi leurs connaissances, les deux hommes recrutèrent Juliette Nivel au Bien-être et Édouard Descamps au contrôle médiatique (agence de la Paix). Seul Pierre a connaissance du réseau des fournisseurs, même s'il ignore l'existence du mouvement Espoir. Il n'apparaît pas dans le premier acte de ce scénario : il est en stage de formation. C'est la première opération de la cellule ; ses membres ne sont pas encore très sûrs d'eux. Ils se réunissent dans l'ancienne capitainerie de Port-Rotterdam, un vendredi sur deux. Le guide des égarés est au courant de leur existence et veille sur eux dans l'ombre.

Les égoutiers sont une centaine de squatters établis dans le vaste dépotoir qu'est Port-Rotterdam. Autrefois, ils étaient la division de ramassage des ordures ménagères du bureau d'assainissement des voieries (Urbanisme) de Rotterdam. Face à l'abandon d'une partie du port et à l'amoncellement des déchets, ils ont fait une grève qui s'est soldée par un licenciement général. Se réfugiant dans les égouts sous le commandement tacite de leur ancien chef de division, le vieux Nicolas, ces exclus se sont rapidement organisés dans les égouts, dont le dédale les protège des intrusions extérieures.
L'ensemble des canaux est marqué par des symboles visibles uniquement aux égoutiers — un test avec Déceler à Difficile permet cependant de les remarquer et un test avec Décrypter à Très Difficile permet d'en comprendre le sens. Ce sont eux qui entretiennent la relative propreté de Subv-Rotterdam. Ils ont en effet emporté dans l'oubli avec eux une dizaine de camions-bennes à ordures. Ce travail n'est bien entendu rémunéré par personne, mais les égoutiers ont trouvé un moyen de survivre : le tri des ordures ! Ils se sont constitué une gigantesque décharge au fond des égouts. Cette décharge est régulièrement triée et constitue non seulement un garde-manger, mais aussi un trésor d'objets ménagers usés ne demandant qu'à être remis en état de marche. Au quotidien, en plus d'arpenter la ville pour la nettoyer, tels des poissons-ventouse dans un aquarium, ils bricolent, nettoient, réparent, etc. Certains d'entre eux sont même des artistes qui travaillent les matériaux de récupération pour créer des œuvres qu'ils revendent sur le second marché.
Leur lieu de réunion est le groupement de salles de pompage, à l'abandon depuis quelques années. Ils s'y réunissent tous les soirs pour se conter leurs exploits, partager leurs butins et prévoir les activités du lendemain. Le vieux Nicolas a une trentaine d'années. C'est un receleur efficace. L'une de ses particularités est de toujours porter de ridicules chaussures aux couleurs vives.

Le gang de Kurt Cassandra : Depuis que les agences ont abandonné Port-Rotterdam et ses environs, la marge s'est développée, et elle s'est « choisie » un chef.
Kurt Cassandra est un chef de gang arriviste, irascible, violent et vicieux. Il fait partie des gens dont on peut dire qu'ils aiment tuer comme d'autres aiment les sucreries ou le bon vin. Ancien chef de quais, il n'a jamais supporté son licenciement. Lorsqu'il était encore agent, il faisait partie des syndicats de travailleurs et s'est toujours battu pour ses propres droits. Au contact des syndicats, il a fini par intégrer le Syndicat (*cf. RétroFutur*, p. 46). Cependant, au vu de ses méthodes et de l'intérêt qu'il porte au reste de la famille, Kurt n'est en rien proche des idéaux et des pratiques recommandées… On raconte que ses Camarades cherchent un moyen de le supprimer et de le remplacer. Malheureusement il faudra certainement encore attendre quelques années pour cela.
Du jour où le secteur a été laissé à l'abandon, Kurt a commencé à tuer, au hasard, par pure vengeance. Il plombait tous ceux qui croisaient son chemin. En ville, on disait que le diable était descendu sur terre… Pourtant, celui-là était bien humain. Les petits criminels commencèrent à lui vouer un véritable culte. Prince de la violence, on commença à l'imiter, puis à le rejoindre. En quelques semaines, il se créa un gang de fous

furieux plus ou moins affilié au Syndicat du crime, mais surtout affilié au crime lui-même !

En 1952, le gang comporte cinquante membres fixes, proches de Kurt. Chacun d'entre eux peut ensuite compter sur cinq à dix suivants voués au culte de la violence et espérant être un jour affranchis pour accéder au cercle fermé des proches de Kurt. En cas de besoin, Kurt Cassandra peut donc compter sur l'aide d'au moins deux cent cinquante sales types…

Au quotidien, le gang pille des appartements abandonnés, mais aussi des appartements habités, soi-disant pour faire des exemples. La ville lui appartient, alors il passe beaucoup de temps à réclamer ses loyers, n'hésitant pas à se déplacer lui-même pour massacrer une famille, par pur plaisir. Il n'est pas rare que des membres du gang s'en prennent aux égoutiers lorsqu'ils les croisent. L'échauffourée est alors inévitable et les pauvres égarés s'en tirent rarement bien.

Kurt Cassandra a la mainmise sur tout le commerce du secteur, et aucune transaction ne peut se faire sans son accord, au risque de le plonger dans une rage meurtrière. Elle sera le principal obstacle à la bonne réussite de ce scénario.

Contrecoups schizogènes

Il y a trop de monde dans les titanopoles pour qu'il puisse se dérouler une intrigue seule en un endroit donné, à un moment précis. Voici une sale histoire qui pourrait bien embrouiller les pistes des Résistants en devenant, le temps de ce scénario, et pourquoi pas pendant quelques parties récurrentes, un contrecoup schizogène de groupe.

L'inquiétant Mister Kolp

Gerart Kolp était autrefois un agent de terrain du bureau d'extermination de l'Urbanisme. Son travail était de nettoyer les eaux du port, depuis les quais, sous le port, en scaphandre et à bord d'un petit bateau à moteur. Nettoyer de quoi ? Des nuisibles ! Les eaux sont si polluées que les seules choses qui peuvent y survivre sont forcément néfastes ; l'ordre de mission de Mister Kolp était donc de tuer tout ce qui bougeait à la surface ou bien sous les eaux. Durant quinze ans, il n'a tué que des poissons légèrement mutants, parfois des loutres de mers égarées et difformes, jamais rien de bien méchant… Mais un jour, des ivrognes sortirent des flots et se jetèrent sur les ouvriers, et même sur Kolp.

Un jour de 1943, Mister Kolp a disparu. Devenu Très Schizoïde, il fut pris dans un contrecoup schizogène qui déroba son corps à la réalité. Désormais, il n'existe plus que par intermittence, lorsque le port connaît suffisamment d'agitation pour le ramener dans les *twisted 50s*… Depuis il hante Port-Rotterdam, chassant des ivrognes nés **DE PARAPHRÉNIE** et rendu réel par la Substance Mort.

L'arrivée de « Maman les p'tits bateaux » a redynamisé, même discrètement, le port. Gerart Kolp s'est intéressé à cette cellule, puis à leurs activités, et cherche à savoir s'ils sont ou non des ivrognes. C'est ainsi qu'il se retrouve sur la route des Résistants et qu'il devient leur contrecoup schizogène. Mister Kolp est donc de retour et ses ivrognes aussi.

Mister Kolp est d'apparence humaine. Il porte en permanence un lourd scaphandre sale portant une plaque à son nom. Il n'en porte jamais le casque. Pour son travail, il se servait d'un fusil Mauser 98K, d'un couteau de plongée et d'un harpon ; aujourd'hui encore, il se sert de ces armes…

Suggestions

Voici les diverses façons dont peuvent intervenir Mister Kolp et ses ivrognes. Cette liste n'est, bien entendu, pas exhaustive.

-1 SM : Les gens ont peur, ils disent que les ivrognes sont revenus, qu'un copain a cru en voir un sur le port, que des enfants ont disparu. À utiliser dès le début pour mettre un peu la pression.

-1 SM : Au loin dans la rue, un scaphandrier observe les Résistants dans la brume…

-2 SM : On retrouve un cadavre tué au fusil puis lacéré au couteau de plongée. Il y a une forte odeur de marée, quelques algues… Mister Kolp est passé par là. De préférence, faites mourir quelqu'un que les Résistants voulaient interroger — un voisin de Juliette Nivel, un mafieux, etc.

-2 SM : On retrouve un homme évisséré par un ivrogne ; il n'est pas mort et déambule en gémissant, cherchant ses tripes.

-2 SM : Un ivrogne prend les Résistants pour cibles.

-3 SM : Mister Kolp prend les Résistants pour cibles.

L'inquiétant Mister Kolp

Mister Kolp n'a plus d'influences depuis… qu'il n'existe plus !
Déterminé ; Assez Endurant ; Très Schizoïde ;
Doué pour tirer (Tirer, Arme à feu ou Arme de pêche, Fusil ou Harpon) ;
Doué pour Frapper (Frapper, Armes blanches, Couteau de plongée).

Équipement : Mauser 98K, fusil-harpon, couteau de pêche (*cf.* couteau de combat, *RétroFutur* p. 156) et scaphandre lourd.
Fusil-harpon : Précision < Peu Pénétrant, Dégâts 3, portée courte 5 mètres, Peu Dissimulable.
Mauser 98K (*cf. RétroFutur*, p. 156) : Lorsqu'une personne est touchée et que l'Ubik est à plus de 8 SM, la balle était chargée de Colère ou d'Humiliation (en alternation) (*cf.* « Suc émotionnel », *RétroFutur*, p. 181).

Note : *Mister Kolp ne meurt pas, il se contente de disparaître dès qu'il a pris 5 points de dégâts. Il réapparaît au besoin du MJ, plus tard, en parfaite santé… On ne s'en débarrasse qu'en quittant le secteur.*

Drôles d'ivrognes

Ces ivrognes ne sont pas des ivrognes. On les surnomme ainsi à cause de leur démarche maladroite et de leur air hébété. Ce sont des créatures de l'esprit de Kolp. Ses talents non-A leur donnent vie en assemblant ce qui stagne dans les eaux sales du port : pare-chocs et pneus de voitures, copeaux de coques de navires, carcasses et organes de poissons, pièces de moteurs, huile suintante, chair… Lorsqu'ils sortent des eaux du port, ils errent jusqu'à ce qu'ils trouvent une victime isolée. Ensuite, ils l'étripent à mains nues et lui dévorent les entrailles.

Peu Déterminés ; Assez Endurants ; Peu Doués pour Frapper (Frapper, Pseudo-poing).

Y'A PAS QUE DES MORUES SUR LES PORTS DE PARENGAM

Alerte : les CRS nous gonflent !

Cœur de PARENGAM. 20 h 17.
Un ou des Résistants attendent d'humeur morose que le métropolitain arrive enfin à leur station pour les conduire chez eux après une harassante journée de labeur.
La monotonie du trajet est rompue par l'arrivée fort peu discrète d'une brune d'une trentaine d'années. Elle est hors d'haleine et la peur peut se lire sur son visage. Elle porte un tailleur gris recouvert d'un imper brun et d'une petite valise de travail. Semblant chercher du regard un soutien, son regard croise celui de nos Résistants. Ses yeux bleus ne cessent de faire l'aller-retour entre les personnages et la valise qu'elle a posée sous son siège. Les autres voyageurs ne semblent même pas avoir remarqué son agitation.
À la station suivante, des voix résonnent dans le wagon, provoquant la fuite de la jeune femme, qui laisse la valise sous son siège. La fuyarde se fait alors arrêter *manu militari* par une troupe de cinq CRS, avant même que les Résistants n'aient pu réagir.

Rapidement débarquée sur le quai, la jeune femme est plaquée au sol ; l'un des agents lui place alors le goulot de la bonbonne décompant-s (voir plus bas) dans la bouche et la voilà qui, en dix secondes, double de volume et ne touche plus terre. Menottes au poignet, elle est ensuite emmenée en dehors de la station comme un vulgaire ballon de baudruche. À l'extérieur, une fourgonnette de CRS attend la troupe et Juliette, pour les conduire au poste le plus proche.
+ 1 SM dans l'Ubik.

Note : *Récupérer la valise discrètement nécessite un test avec Escamoter Peu Difficile — l'attention des autres voyageurs étant faible après leur journée de travail.*

Le contenu de la valise

La valise s'ouvre sans difficulté. Elle contient de nombreux papiers…

- Des dossiers provenant de l'agence du Bien-être : ils sont tous adressés à une certaine Juliette Nivel et parlent de l'intérêt d'une nouvelle campagne de rire par photofluide. Il s'agit de réponses à une enquête de satisfaction sur le sujet ;
- Un morceau de papier sur lequel est tapée à la machine la phrase d'une comptine : « Maman, les p'tits bateaux qui vont sur l'eau ont-ils des jambes ? » Une date est écrite au dos : le lendemain. Une heure : 23 h ;
- Les plans du bureau des transports maritimes situé dans la zone ouest de PARENGAM. Il s'agit d'un bâtiment à neuf étages traitant de problèmes de transport maritimes qui sont assez rares. Des annotations sont prises quant au mode de surveillance : pas de système de sécurité, deux gardes par nuit. La cible semble être le bureau 119b ;
- Des papiers personnels : ils permettent de connaître l'identité de la femme : Juliette Nivel, 29 ans, célibataire sans enfant, ainsi que son adresse et ses clés d'appartement.

Mettre la main à la pâte

Les Résistants devraient comprendre qu'ils ont affaire à une autre cellule : l'utilisation de la comptine, les plans, etc. Ils peuvent mener l'enquête dans plusieurs directions avant de se rendre au rendez-vous.

L'agence du Bien-être

C'est un bâtiment aux formes arrondies, qui s'élève très haut dans le ciel de Bizz-Paris 43. Les larges baies vitrées, qui éclaircissent la moitié de la surface murale de chaque étage, sont en train d'être remplacées par des panneaux photofluides transparents qui projètent des photoréclames à longueur de journées. Autrement dit, c'est un très beau bâtiment, entièrement caparaçonné dans des échafaudages de l'agence du Photofluide. L'agence est ouverte de 9 h à 17 h tous les jours, car comme l'indique la pan-

Le gonfleur a subvers

Depuis peu, l'agence de la Paix expérimente dans certains blocs europolitains une mousse appelée décompant-s — pour décompression anti-subvers. Absolument inoffensive, la décompant-s agit temporairement sur la structure moléculaire de tout organisme l'ingérant. L'organisme est allégé au point qu'il se comporte comme un ballon rempli d'hélium et ne répond plus aux lois de l'attraction terrestre. De plus, le corps est moins sujet à la pression atmosphérique, ce qui lui permet de se dilater au point d'aller jusqu'à tripler de volume.
La décompant-s est un puissant incapacitant dont les effets durent vingt minutes — quatre cents tours de combat. Elle se présente sous la forme d'une mousse grise contenue sous pression dans une bonbonne de la taille d'un extincteur d'incendie.
Sous les effets de la décompant-s, tout test physique se fait dans des circonstances Désespérées.

Fabricant : Pharmakorp.
Avancement technique : Assez Avancé.
Domaines : Ultrachimie et Ultrabiologie.
Coût : Assez Cher.
Légalité : Assez Illégal.

Note : *Une bonbonne contient quarante doses.*

C'est nous les joueurs !

Si un Résistant intervient en s'en prenant aux CRS, ceux-ci se montreront très expéditifs. Ils n'ont pas de temps à perdre et surtout, ne se risquent pas à perdre un suspect aussi important que Juliette : ils éliminent donc tout contrevenant sans se soucier de l'opinion publique en lui tirant dessus à balles réelles.

carte de l'entrée : « Le bonheur, il en faut à tous les instants ! » L'ambiance y est très étrange : tous les agents y ont un sourire figé et de multiples affiches assurent les visiteurs que leurs vies sont merveilleuses. Une musique est diffusée en boucle, donnant l'impression que chaque interlocuteur parle d'un ton chantant.

- Trouver le bureau de Juliette Nivel ne pose aucun problème : il se situe au quatrième étage.
- Discuter avec ses six collègues de bureaux peut révéler certaines informations. Pour cela il faut réussir un test avec Baratiner ou Apprivoiser Peu Difficile. On apprend alors que Juliette est une administrée très dévouée, sans aucune vie privée car « bien trop coincée pour ça ! ». Elle est très renfermée sur elle-même et n'avait pas sa place au Bien-être. Une prise de risque délie encore plus les langues : ces derniers jours ses collègues ont remarqué un changement, comme si elle avait brusquement pris confiance en elle. Son regard était plus dur et ses remarques blessantes. « Vous imaginez ? Elle a dit que je ferais mieux de travailler plutôt que de raconter mes cancans ! Moi ? Une commère ! Non mais vous arrivez à le croire !? » Juliette ne faisait d'ailleurs plus de zèle et quittait son bureau de plus en plus tôt. Les Résistants doivent alors faire face à une vague de questions de la part des six femmes sur leurs vies, leurs emplois, etc. Elles ne semblent pas avoir remarqué l'absence de Juliette à son travail.

Chez Juliette Nivel

C'est un appartement de moyen *standing* situé dans un bloc résidentiel d'Alt-Rotterdam. Chaque jour, Juliette se coltine donc cinq heures de zonewagen pour aller au bureau… Il faut aimer le métropolitain !
La porte de l'appartement a été forcée récemment et tout y est sens dessus dessous.

- Un test avec Déceler Assez Difficile permet de remarquer dans ce désordre un petit cadre contenant le dessin d'un bateau avec des pieds. À l'intérieur de ce cadre se trouve *L'Appel des catacombes* (*cf. RétroFutur*, pp. 32-33).
- En questionnant les voisins — un test avec Baratiner à Peu Difficile —, les Résistants peuvent apprendre qu'un groupe de CRS a débarqué la nuit précédente pour fouiller l'appartement de la jeune femme. « Ils ont fait un boucan du diable, et ça a bien duré une heure ! » À propos de Juliette Nivel elle-même, ils la décrivent comme une personne très discrète.

Les transports maritimes

C'est une branche de l'agence de l'Urbanisme, qui s'occupe de la gestion de l'ensemble des navires des ports de PARENGAM implantés dans l'Atlantique, la Manche et la mer du Nord. Bon nombre de ces lieux sont aujourd'hui à l'abandon, mais cela n'empêche pas les agents qui y travaillent de paraître débordés en permanence. Le bureau 119b s'occupe de gérer les navires existants (immatriculation, propriété, etc.) de Port-Rotterdam.
Ces renseignements peuvent être obtenus soit sur place, en questionnant une hôtesse d'accueil très heureuse de souffler entre deux dossiers, soit par un Résistant au minimum Peu Administré suite à un test avec Connaissance Difficile — ce bureau n'est en effet pas très connu.

Faut bien débuter un jour…

Rendez-vous manqué

Il est probable que les Résistants soient au rendez-vous fixé à 23 heures au bureau des transports maritimes. Celui-ci se situe en plein cœur d'un bloc d'immeubles : il est donc impossible d'en faire le tour, et seule la façade d'entrée est accessible. Tout est tranquille et peu de gens s'attardent à cette heure tardive dans ce bloc où sont rassemblés de nombreux bureaux. Vers 22 h 50, une automobile grise s'arrête à quelques mètres de l'entrée du bureau des transports maritimes. Deux hommes descendent rapidement du véhicule : l'un va se cacher dans un renfoncement, tandis que l'autre semble attendre quelque chose. Il s'agit d'Édouard et de Victor, deux membres de « Maman les p'tits bateaux » qui attendent l'arrivée de Juliette. Dès qu'une personne passe devant le bureau, Édouard se met à siffler l'air de la comptine — signe de reconnaissance de la cellule que le MJ peut siffler pour appuyer sa mise en scène. Si la personne qui passe reprend l'air, il entre en contact avec elle.
C'est le meilleur moyen pour les Résistants de faire connaissance avec Édouard et Victor ; mais peut-être préféreront-ils agir à leur façon. Par exemple, en les observant pour les intercepter plus tard.
Dans le meilleur des cas, les Résistants tentent un contact immédiat et peuvent informer l'autre cellule de l'arrestation de Juliette et de l'existence de la valise. Une fois mis en confiance, les deux hommes expliquent alors l'existence de « Maman les p'tits bateaux ». Au cours de cette discussion, les Résistants doivent comprendre qu'ils ont affaire à une très jeune cellule, composée d'anciens agents peu aguerris aux techniques d'interventions.

Et si les Résistants ne se manifestent pas ? Édouard et Victor tentent de passer à l'action. Sans le plan et avec leurs faibles capacités d'interventions, l'opération sera un échec. Au bout de deux minutes ils se font repérer par l'un des deux gardes qui les arrêtent. Si les Résistants n'interviennent pas dans les dix minutes qui suivent, une brigade de CRS vient ramasser nos deux cambrioleurs pour leur faire subir un interrogatoire.

De nouveaux amis ?

Au terme de la discussion, le Résistant qui a le plus parlé doit réussir un test avec Apprivoiser, dont le ND est fixé par le MJ en fonction de l'interprétation du joueur. En cas de Réussite, l'autre cellule révèle ses secrets : elle affirme vouloir récupérer une dizaine de dossiers concernant de bateaux stockés dans Port-Rotterdam, afin de les faire disparaître aux yeux des agences. Ils pourraient être ensuite utilisés par la Résistance pour des actions de grande envergure. L'arrestation de Juliette ne les décourage pas, et ils sont bien décidés à entrer dans le bureau pour y voler discrètement les dossiers. En revanche, ils n'ont aucune idée de comment y parvenir, et encore moins comment neutraliser les gardes — ils n'ont même pas d'armes.
Un peu d'action devrait tenter les Résistants !

Infiltration

Le plan de Juliette Nivel permet de faciliter l'intrusion dans le bâtiment. Un garde est présent en permanence à l'entrée du bureau, tandis que l'autre effectue sa ronde dans les étages. Les Résistants doivent élaborer leur plan sous les regards hébétés d'Édouard et de Victor, qui ne se privent pas d'émettre de petites remarques : « Ce serait pas un peu trop dangereux ? » « Et nous, on fait quoi ? »

L'entrée : La porte est fermée et sous la vigilance de l'un des gardes. L'ouvrir nécessite un test Difficile avec Se Cacher, puis un test Assez Difficile avec Crocheter. Les Résistants peuvent aussi tenter de discuter avec le garde — test Assez Difficile avec Corrompre ou Baratiner pour lui faire ouvrir la porte.

Les étages : Il y a deux ascenseurs qui traversent de haut en bas le bureau. Utilisez un d10 pour connaître l'étage auquel le second garde effectue sa ronde. Un « 0 » indique qu'il se rend au rez-de-chaussée pour discuter avec son collègue. En cas de problème, il prévient les CRS pour qu'ils interviennent dans les dix minutes qui suivent son appel.

Le bureau 119b : Une dizaine d'étagères recouvrent les murs et supportent des milliers de dossiers. Seul Édouard et Victor connaissent le numéro d'immatriculation des onze navires qu'ils souhaitent faire disparaître.

Les gardes : Peu Déterminés, Assez Endurants et Pas Schizoïdes. Ils sont Doués pour Tirer (Tirer, Arme de Poing et Colt 45) et Assez Doués pour Détecter (Détecter, Ouïe/Vue).
Équipement : Colt 45 (Précision : /, Assez Pénétrant, Dégâts : 3).
Note : *Ce sont des personnages secondaires mineurs* (cf. RétroFutur, p. 146).

L'opération terminée, Victor et Édouard remercient les Résistants et les invitent à se retrouver le lendemain soir, à 22 h, dans Port-Rotterdam pour discuter de collaborations possibles dans le futur, et de l'avenir de cette flotte de bateaux « fantômes ». Pour le moment, il est vrai qu'il vaut mieux se disperser !

De Résistants à résistants

Le lendemain de l'opération, les Résistants sont conviés à vider quelques verres d'alcool de contrebande avec la cellule altrotterdamoise. L'ambiance est décontractée, même si l'absence de Juliette pèse sur les deux autres membres de la cellule. Édouard et Victor racontent la création de « Maman les p'tits bateaux » et font part de l'existence de Pierre, fondateur de la cellule actuellement absent. C'est aussi l'occasion pour les Résistants de donner quelques cours de survie et de discrétion.
Au cours de cette réunion, les Résistants découvrent le port abandonné, submergé en permanence par une inquiétante brume. Onze navires sont alignés le long d'un même quai : il s'agit des bateaux fantômes. Ils sont tous en bon état et leurs capacités vont de la simple vedette au navire de transport de marchandises. Ils n'ont aucune idée de ce à quoi ces navires sont destinés, « mais Pierre semble avoir des idées ».

Embrouilles sur les docks

Alors que la soirée bat tranquillement son plein, deux camionnettes de CRS arrivent à pleine vitesse sur les quais de Port-Rotterdam. **+1 SM dans l'Ubik.** Un test avec Déceler à Difficile — avec ouïe, à cause des pompes qui tournent en permanence — ou à Assez Difficile — avec vue — permet d'obtenir trois tours de répit avant l'arrivée des véhicules. En cas d'Échec, les Résistants ne disposent que d'un tour pour réagir avant l'intervention des CRS. Édouard et Pierre prennent la fuite immédiatement et, si aucun des Résistants ne s'occupe d'eux, ils sont arrêtés au cours de l'opération.
Rapidement, une douzaine d'hommes armés quadrille le port. Les Résistants peuvent réagir de nombreuses façons : combat de type guérilla, cache-cache, attaque frontale. Le but des CRS n'est pas de tuer tout le monde, mais bien d'arrêter tous les résistants présents. Ils ont réussi à obtenir l'adresse du QG après avoir interrogé Juliette Nivel. Ils ne sont pas au courant de l'existence des navires fantômes, ni de l'effraction du bureau des affaires maritimes.

Du rififi chez les égoutiers !

Durant cette opposition avec la Paix, les Résistants reçoivent l'aide d'un groupe d'égarés vivant dans les docks : les égoutiers.

- Ils interviennent en premier temps de façon discrète : diversion, neutralisation d'un agent. En termes de règles, lorsqu'un Résistant rate une action avec Tirer ou Frapper sur un CRS, celui-ci s'écroule quand même, abattu par quelqu'un d'autre ;
- Ils s'interposent ensuite par groupe de cinq à dix lorsqu'un Résistant se trouve réellement en difficulté — prêt à être assommé ou gonflé, par exemple ;
- Enfin, de façon plus directe, ils combattent aux côtés des Résistants.

En suivant l'un de ces égarés, les Résistants découvrent l'existence des égouts du port. Ils sont rapidement emmenés dans une salle où on leur demande d'attendre sagement l'arrivée du vieux Nicolas. S'ils montrent des signes d'hostilité, les Résistants sont abandonnés dans le cœur de ce labyrinthe écœurant. Les égarés reviennent les chercher plus tard, lorsqu'ils se sont calmés. Dès lors, la première partie de cette opération prend fin.

Les CRS

Assez Déterminés,
Assez Endurants et Pas Schizoïdes.
Ils sont Doués pour Frapper (Frapper, Self-défense et Poings ou Matraque) et Assez Doués pour Maîtriser (Maîtriser, Self-défense), Tirer (Tirer, Armes de poing) ou Déceler (Déceler, Vue).
Équipement : Matraque et pistolet.

Les égoutiers

Peu Déterminés, Peu Endurants et Pas Schizoïdes.
Ils sont Doués pour Frapper (Frapper, CRS et Couteaux), pour Se Cacher (Se Cacher, Bas-fonds, Alt-Rotterdam) et Assez Doués pour Déceler (Déceler, Vue) ou pour courir (Se Dépasser, Course).
Équipement : Couteau.

POUR QUELQUES EAGLES DE PLUS...

Un trésor dans les poubelles

Après l'intervention des CRS, les Résistants auront probablement envie de se détendre un peu. Cela tombe bien : dans le repaire des égoutiers, il y a tout ce qu'il faut. Au gré de leurs raids nocturnes dans la titanopole, ils ont ramené nombre de choses qu'ils ont rénovées. Les salles qu'ils habitent désormais sont donc aménagées comme de véritables maisons, avec des appareils électroménagers rouillés, des fauteuils dépareillés, des draps et de grands rideaux de séparation un peu élimés, et même un flipper et deux billards aux tapis troués.

Au besoin, les Résistants peuvent être soignés : les égoutiers ont un contact nommé Hector Marouani. Un vieux fou qui vit dans un squat à deux pas de là. Il possède la Manœuvre « Opérer ».

Fait de bric et de broc, l'endroit est néanmoins agréable. Les Résistants y sont accueillis comme des héros de la guerre de l'ombre, et le vieux Nicolas ne cache pas l'honneur que cela lui fait. En vidant quelques verres de soda et d'alcool, il raconte l'histoire des siens à la cellule. Il précise qu'il avait bien remarqué que « Maman les p'tits bateaux » se réunissait ici depuis quelque temps... Comprenant qu'il s'agissait de résistants, il s'arrangea pour les faire surveiller, de façon à leur venir en aide au besoin. Bien entendu, les résistants n'en savaient rien, car plus longtemps on ignorerait la présence des égoutiers ici, plus ils seraient en sécurité.

Au final, il leur montre son trésor, amassé dans une salle annexe. Des appareils ménagers, des carcasses de véhicules, de l'équipement pour la maison, quelques armes, des cadavres d'animaux dont les peaux seront bientôt traitées... un énorme bazar en rénovation qui ne demande qu'à être vendu et servir à quelqu'un.

Après leur avoir montré tout cela, le vieux Nicolas se retourne vers les Résistants en leur disant : « J'ai tout ça, et je ne sais qu'en faire. Cela pourrait-il intéresser la Résistance ? Mes gars et moi pourrions fournir la matière première, trouver le matos et le rénover, on fait du bon boulot, vous savez... On pourrait même le vendre, vous n'auriez qu'à nous trouver une bonne place marchande, et les clients ! Qu'en pensez-vous ? » Avec le vieux Nicolas, pas besoin de négocier : 15 % des gains finaux suffiront à faire vivre sa communauté et à continuer de travailler dans des conditions respectables.

Le moment de choisir

Le but est de faire prendre conscience aux Résistants que la guerre des ombres n'est pas uniquement un combat. C'est un acte de vie qui consiste à survivre ; et pour survivre, il faut s'armer, mais aussi manger, se loger, s'habiller...

Le commerce parallèle n'est pas nécessairement l'apanage des mafias. Les Résistants ont un choix à faire : aller plus loin et s'investir dans la création d'une place marchande, ou bien tout laisser tomber et continuer à se battre à leur façon.

Les bateaux fantômes

Les bateaux qui intéressaient « Maman les p'tits bateaux » sont toujours là, mais la cellule, elle, n'est pas près de réapparaître. Ils ne sont plus dans les registres des agences — si l'opération est un succès — et restent à l'abandon, n'attendant que de nouveaux propriétaires. Une visite peut y être faite afin de jauger leur état de délabrement. Cela prend une journée, au terme de laquelle on conclut probablement que la meilleure solution est d'équiper un navire de moyen frettage et de le laisser au large en permanence avec un équipage minimum pour assurer sa salubrité et sa protection. Le navire doit rester dans la même zone maritime mais changer régulièrement de place, afin d'éviter d'être trop facilement repérable par les gardes-côtes. Une navette peut être envoyée deux fois par mois pour ravitailler le navire et relever l'équipage.

Tout cela peut être fait par les égoutiers. Les Résistants n'ont qu'à trouver la clientèle, et surtout, à gérer le problème avec les autorités locales. En effet, s'ils ne vont pas à Kurt Cassandra, c'est Kurt Cassandra qui viendra à eux...

Une main de fer dans... un gant de fer

Le gang ne restera pas longtemps sans entendre parler des Résistants et de leur petit commerce. Dès que ces derniers auront visité les bateaux, même le plus discrètement du monde, le gang en est informé en moins de deux heures — fuites chez les égoutiers, témoins indiscrets sur le port, etc. En fonction du nombre de SM dans l'Ubik, l'intervention est plus ou moins musclée. Aucun SM n'est pourtant retiré !

0-2 SM : Bubah-Kile, accompagné de trois sbires, leur rend visite le lendemain, où qu'ils soient. Bubah-Kile leur demande gentiment ce qu'ils font, puis les prie d'arrêter tout ça et de rentrer chez eux. Il ne tire pas en premier.

3-4 SM : Bubah-Kile, accompagné de six sbires, leur rend visite le lendemain, où qu'ils soient. Il est un peu nerveux et réclame une immédiate cessation de ces activités. Ses hommes, armés de barres à mines, détériorent une partie du matériel saisi.

5-7 SM : Dans les heures qui suivent, deux égoutiers sont retrouvés morts, ils ont été plombés. Un petit carton posé sur la poitrine de l'un deux annonce : « Premier Avertissement ! »

8-9 SM : Alors qu'ils sont en voiture, dans les heures qui suivent, les Résistants se font canarder à la Tommy Gun par trois sbires dans une voiture conduite par Bubah-Kile.

10-12 SM : Bubah-Kile et Pit la Mâchoire rendent une visite musclée aux Résistants le soir même. Ils sont accompagnés de douze sbires qui Ruinent le navire choisi pour servir de marché flottant.

13 SM : Simultanément, douze sbires sous les ordres de Pit la Mâchoire viennent Ruiner le navire, tandis que Bubah-Kile et trois autres canardent les Résistants à la Tommy Gun depuis leur voiture.

Où et comment rencontrer Kurt ?

La solution la plus sage est d'aller le trouver en premier. Il n'est pas possible de rester plus d'une journée dans le coin et d'ignorer son exis-

tence. Les Résistants n'auront donc aucune excuse.

Kurt vit dans un immeuble de l'ancien centre administratif du port, à une demi-heure de la planque de « Maman les p'tits bateaux ». Malgré son pouvoir, il ne ferait pas broncher un capo de la Cosa Nostra. En effet, son *standing* n'a rien de la classe d'un parrain.

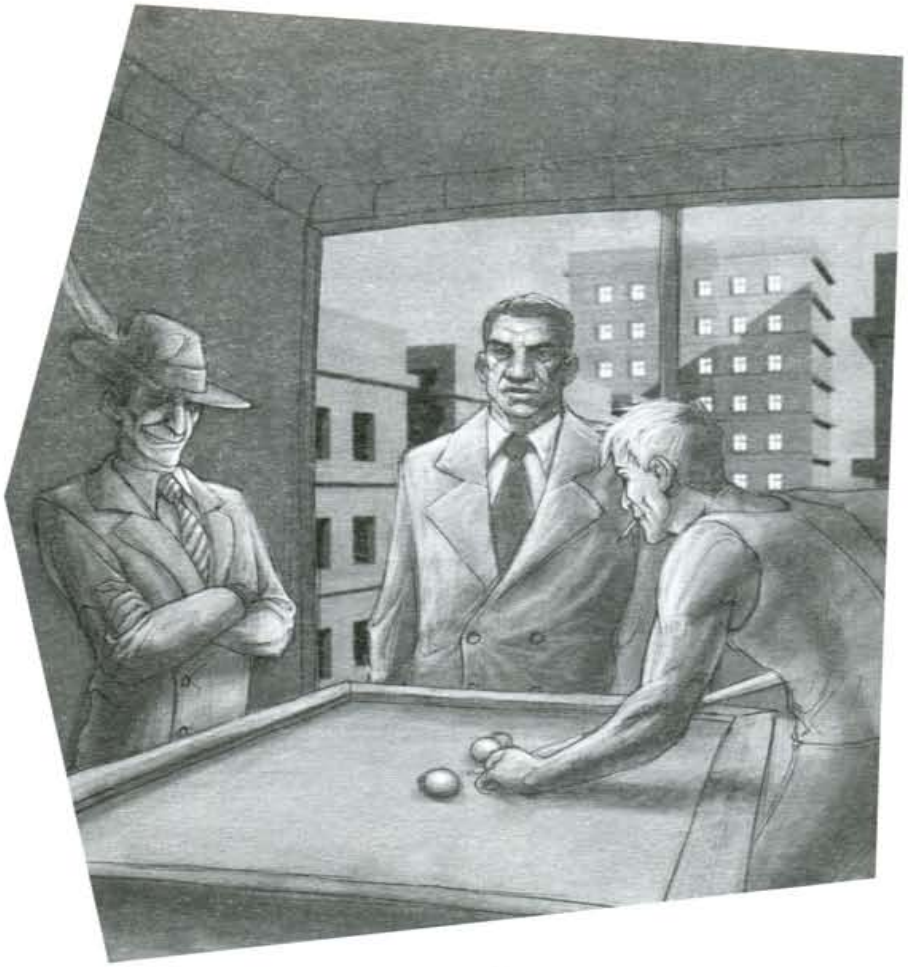
L'immeuble a été transformé en bouge sur plus de dix étages. Ce prétendu casino est avant tout un empire de la drogue et du sexe, où les dépravés du coin viennent gaspiller les quelques eagles qu'ils parviennent à mettre de côté. Le tout sur fond de mauvais *rock'n'roll*. À l'occasion, on s'y étripe joyeusement pour une partie de cartes truquée ou un gramme de schnouf chipé.

L'endroit est sale et vulgaire ; Kurt Cassandra y règne depuis ses appartements du dernier étage, tel un prince en haut de sa tour. On l'y trouvera probablement à demi nu, shooté, dans les bras d'une prostituée au rabais.

Parler affaires : Il suffit de venir au casino et de s'adresser à une serveuse ou à un sbire en prétendant vouloir « parler affaire avec le patron », pour être reçu dans la demi-heure. Un solide black, Bubah-Kile, vient alors chercher les Résistants et les conduit jusqu'à un ascenseur menant directement chez Kurt. À l'arrivée, la serveuse ou le sbire contacté quelques minutes plus tôt attend patiemment dans la chambre du patron. En voyant les Résistants arriver, Kurt lui demande aussitôt si c'est bien les gens qui voulaient « parler affaire avec le patron ». Il/elle acquiesce et se fait Plomber aussitôt par un Kurt Cassandra déchaîné : « On ne propose pas d'affaires au patron ! C'est le patron qui propose les affaires ! », hurle-t-il.

Négocier avec cette brute ne va pas être facile… Pour lui, c'est bien simple, rien ne peut être acheté ou vendu sur son territoire sans son accord. Il veut 60 % du gain final de chaque mois.

En force : Il est aussi possible de chercher à rencontrer Kurt avec violence. Autant dire tout de suite que ce n'est pas une bonne idée. Le nombre de sbires prêts à intervenir à chaque nouveau tour de combat dépend du nombre de SM dans l'Ubik.



Face aux Résistants, même en situation d'infériorité, Kurt reste arrogant et violent… et ne se rend pas. Ils ont choisi la violence, c'est donc dans la violence que cela va se passer.

Kurt tire à vue, soutenu par deux de ses meilleurs hommes : Bubah-kile et Pit la Mâchoire, deux brutes qui se battront jusqu'à la mort. Ne perdez pas de vue que Kurt n'est pas immortel, et que par conséquent il est possible d'en venir à bout. Cependant, le tuer serait la plus grossière des erreurs, car à moins de l'avoir Ven-

Parler affaires

ND	Réussite	Échec
Peu Difficile	50 %	60 %, mais les Résistants sentent qu'ils peuvent insister un peu…
ND ▸	45 %	60 %, « N'insistez plus ! »
ND ▸▸	30%	« Déguerpissez si vous ne voulez pas être à mon prochain menu ! »
ND ▸▸▸	25 %	Agacé, Kurt ouvre le feu, Bubah-Kile aussi…

En force

0-2 SM	Les sbires ne réagissent pas, hébétés.
3-4 SM	3 sbires entrent dans le combat à l'initiative, et 3 autres interviennent à chaque tour.
5-7 SM	6 sbires entrent dans le combat à l'initiative, et 6 autres à chaque nouveau tour.
8-9 SM	9 sbires entrent dans le combat à l'initiative, et 9 autres à chaque nouveau tour.
10-12 SM	12 sbires entrent dans le combat à l'initiative, et 12 autres à chaque tour.
13 SM	Idem + Rien ne va plus : Mister Kolp débarque et fait un carnage en prenant les Résistants pour cibles.

Fallait pas les chercher !

KURT CASSANDRA

« Ça me donne envie d'égorger un chiot... »

Kurt aime les choses criardes ; c'est pourquoi il ne se présente en public, même pour les pires massacres, que dans des costumes zazous excentriques : larges chapeaux à plume de faisan, vestes cintrées jaunes, oranges, rouges ou vertes. Son visage est relativement en inadéquation avec ses vêtements : anguleux, nez apparemment broyé, arcades proéminentes. Ses cheveux blonds sont toujours soigneusement gominés en arrière.

Pas Administré, Violent, Très Corrompu et Égaré.
Très Déterminé, Endurant et Pas Schizoïde.
Très Doué pour Frapper (Frapper, Poings, Boxe) ;
Très Doué pour Tirer (Tirer, Armes à feu, pistolet, Mauser 9 mm),
Très Doué pour Viser (Viser, Armes à feu, Pistolet, Mauser 9 mm),
Doué pour Impressionner (Impressionner, Sale gueule, Violent).
Manœuvre : Plomber.
Équipement : Mauser 9 mm, un peu tout ce qu'il veut tant qu'il est sur son territoire.

BUBAH-KILE ET PIT LA MÂCHOIRE

Bubah-Kile est une brute épaisse engoncée dans un costume zazou — comme son patron — couleur rouille aux revers bleus.
Pit la Mâchoire a moins de classe. Il ne porte que des jeans et des débardeurs sales. Grand et costaud, il a un physique de footballeur américain. Sa mâchoire est très anguleuse, d'où son surnom. Il est toujours très fier de mettre en évidence un tatouage de Marilyn en couleur sur son biceps droit.

Pas Administrés, Violents, Très Corrompus et Égarés.
Très Déterminés, Très Endurants et Pas Schizoïdes.
Très Doués pour Frapper (Frapper, Poings, Boxe) ;
Doués pour Tirer (Tirer, Armes à feu, Pistolet),
Assez pour Impressionner (Impressionner, Sale gueule).
Manœuvres : Plomber et Cogner.

LES SBIRES

Même caractéristiques techniques que Bubah-Kile et Pit la Mâchoire, à l'exception de Plomber qui devient Ruiner.

tilé et donc d'avoir gagné le respect de ses hommes, ce meurtre attire la colère de tout le gang. Ressortir du bâtiment demande alors de les affronter selon le quota précisé plus haut — dépendant du nombre de SM dans l'Ubik... et une fois dehors, il faut pouvoir survivre !

Faire parler de soi dans la Résistance...

Tôt ou tard, les Résistants devront s'attirer des clients. Il leur faudra bien contacter diverses cellules pour faire parler d'eux et de leur nouvelle place marchande. Cette étape peut commencer dès à présent, et doit s'étaler bien après la fin de cette opération. Il n'y a pas de bonne méthode à employer. La plus simple est cependant de commencer par visiter toutes les cellules qu'ils connaissent pour les mettre au parfum, puis de laisser faire le bouche-à-oreille. Il est aussi possible, si les Résistants ont le moyen d'imprimer des tracts, de diffuser des messages codés manuellement ou par pneumatique. Le photofluide, bien que plus risqué, peut aussi se révéler utile. Quels que soient les moyens choisis, les Résistants doivent faire preuve d'inventivité et de prudence.

Une fois qu'ils ont fait leurs démarches, ils doivent effectuer un test Pas Difficile. En fonction des méthodes utilisées pour imprimer les tracts, diffuser des pneumatiques, il peut s'agir d'un test avec Frauder ou Corrompre, par exemple. En cas de discussion avec d'autres cellules, un test d'influence Pas Difficile avec l'Attribut correspond à la faction de la cible fait l'affaire. Ce test correspond à faire confiance au bouche-à-oreille. S'ils ont pris plus de risques — tracts, pneumatiques, photofluide —, cela serait simulé comme une prise de risque.

ND ▸ : Pneumatiques et tracts envoyés à des personnes précises.
ND ▸▸ : Photofluides envoyés à des personnes précises.
ND ▸▸▸ : Pneumatiques et tracts envoyés et distribués au hasard, publiquement.
ND ▸▸▸▸ : Photofluides envoyés au hasard, diffusions radiophoniques ou télévisuelles, etc.

Le test doit être fait derrière l'écran du MJ. Les résultats ne sont pas immédiats ; en effet, ils déterminent l'état du marché deux mois après ouverture.

RÉUSSITE : Le niveau de rentabilité du marché est déterminé par les risques pris. Ainsi, si l'on s'est contenté du bouche-à-oreille, le marché est Peu Rentable. Si l'on a envoyé des photofluides à des personnes précises et en grand nombre, il est Rentable.
Peu rentable :
+2 points de Grisbi par mois.
Assez Rentable :
+3 points de Grisbi par mois.
Rentable :
+4 points de Grisbi par mois.
Très Rentable :
+5 points de Grisbi par mois.

Note : *Cela peut paraître peu, mais ces points sont les bénéfices dégagés.*

ÉCHEC : À l'inverse, l'échec implique une catastrophe pour chaque prise de risque.
ND ▸ : Descente de 10 CRS, tir à vue et démantèlement du réseau.
ND ▸▸ : Descente de 20 CRS, tir à vue et démantèlement du réseau.
ND ▸▸▸ : Descente de 30 CRS, tir à vue et démantèlement du réseau.
ND ▸▸▸▸ : Descente de 40 CRS, tir à vue et démantèlement du réseau.

Les paragraphes qui suivent ont pour but de proposer une voie possible pour acheminer du matériel novorusse jusqu'en Europole. Cette voie ne vous est pas imposée, elle sert simplement à mettre à la disposition du MJ une proposition « préfabriquée », qu'il utilisera à défaut de meilleures initiatives de la part des Résistants. Pour chaque cas proposé ci-dessous, il revient au MJ de mettre en scène et d'improviser sur les diverses pistes.

Administrés

Les Résistants peuvent tester leur niveau d'Administré à Peu Difficile et, pour chaque prise de risque, améliorer leurs résultats. Ce test ne se substitue en rien aux diverses initiatives qu'ils pourraient avoir pour ouvrir leur propre porte en Novaya Rodina.

S'il réussit, le Résistant connaît une personne dont le chef de bureau possède une machine à laver Lada.
Les prises de risque ont les effets suivants :

ND ▸ : Idem, et il sait de source sûre que d'autres personnes bien placées de l'agence d'Uniformisation des ouvertures possèdent ce genre d'appareils.
ND ▸▸ : Idem ; il semble d'autre part que tous soient liés de près ou de loin au bureau d'acheminement des matériaux pour les nouvelles urbanisations.
ND ▸▸▸ : Idem ; la personne peut même ajouter que le directeur du bureau, Romain Béren, est fortement lié à ce trafic.

Mafiosi, terroristes et égarés

Les Résistants peuvent tester leur niveau de Corrompu, de Violent ou d'Exclu à Peu Difficile et, pour chaque prise de risque, améliorer leurs résultats. Ce test ne se substitue en rien aux diverses initiatives qu'ils pourraient avoir pour ouvrir leur propre porte en Novaya Rodina.

Si le test réussit, une connaissance du Résistant fréquente un restaurant nommé *Chez Eugène* où l'on a déjà entendu, paraît-il, parler le russe.

ND ▸ : Une connaissance du Résistant va régulièrement dans un restaurant nommé *Chez Eugène*. C'est un lieu de débauche où l'on voit parfois circuler quelques gadgets vendus sous le manteau.
ND ▸▸ : Une connaissance du Résistant est un grand copain d'Eugène, le patron d'un restaurant un peu hors normes. L'un des chanteurs qui s'y produisent a de la famille en Novaya Rodina, et il ne se gêne pas pour faire son petit commerce.
ND ▸▸▸ : Une connaissance du Résistant connaît bien Jeff Béren, un jeune chanteur qui se produit chez Eugène. Jeff cherche à rejoindre la Résistance, et il semble que les contacts de sa famille en Novaya Rodina puissent être d'une grande utilité.

Chez Eugène

Lorsqu'une personne dit qu'elle va chez Eugène, c'est qu'elle va s'amuser, manger des frites, regarder des films non autorisés et écouter de la musique subversive. C'est un petit restaurant situé dans Admin-Rotterdam 112, dans une rue où les *golden boys* des agences viennent se restaurer midi et soir. L'endroit ne paye pas de mine, il est même plutôt austère… Son sous-sol en revanche recèle bien des secrets.

- Une salle de restaurant offre de la nourriture 100 % naturelle, à base de poissons et de fruits de mer pêchés au large. On y sert les meilleures frites et la meilleure bière de PARENGAM, dit-on.
- Une seconde salle sert de tripot deux soirs par semaines, de salle de « concert » deux autres soirs, et de salle de cinématographe de vingt places assises les autres soirs.

Le jeune Jeff Béren s'y produit depuis quelques semaines. C'est un grand bonhomme tout maigre d'une vingtaine d'années, coiffé très court, avec des dents de cheval et des bras un peu trop longs. Souriant, parlant et chantant fort en anciflamand, il ne cache pas son mépris du système et fait beaucoup de bruit.
Il est possible de lui parler entre deux chansons et d'aborder avec lui le sujet de la Résistance. Jeff Béren n'a de cesse de se battre autrement que par ses chansons, écoutées au fond d'un bouge par quelques ivrognes… Un simple test avec Apprivoiser Peu Difficile offre la possibilité d'une discussion d'affaires sérieuse.
Jeff est le fils d'un membre important du bureau d'Uniformisation des ouvertures (Urbanisme). Il dirige une fabrique de portes et de fenêtres réglementaires qui a pour but de mettre aux normes toutes les ouvertures des nouvelles acquisitions territoriales de l'ancienne Europe de l'Est. Autrement dit, chaque semaine des camions partent depuis Indus-Rotterdam vers l'Est de l'Europole, et autant en reviennent chargés de matériaux usagés prêts à être recyclés.
Le père de Jeff possède ses entrées à Novaya Rodina. À de nombreuses occasions, il a acheminé dans le plus grand secret des objets ménagers novorusses pour des membres bien placés de l'administration europolitaine. Autrement dit : peu de chances que ses convois soient contrôlés de si tôt ! Le père de Jeff ruminant les mêmes velléités que son fils, il pourrait bien être intéressé par l'achemirnement de plus de technologie, et même d'armes novorusses, pour la bonne cause.

Romain Béren

Jeff n'a pas la folie de présenter son père aux Résistants sur son lieu de travail. Si ceux-ci savent être discrets, il peut les recevoir chez lui, dans un grand appartement jolirnent décoré et meublé à la dernière mode. Au cas échéant, il faut convenir d'un rendez-vous dans un autre lieu.
Dandy des *twisted 50s*, Romain Béren est toujours très bien habillé et souriant, quoiqu'un peu ténébreux. Jeff a déjà *briefé* son père au sujet des Résistants, il n'y a donc plus à le convaincre. Il suffira que ceux-ci lui soumettent leurs com-

Négocier avec Romain Béren

ND	Réussite	Échec
Peu Difficile	40 %	Possibilité de retenter une fois
ND ▸	35 %	40 % ou rien !
ND ▸▸	25%	Il ne veut plus en entendre parler ; il s'est trompé sur leur compte !
ND ▸▸▸	20 %	Vous rigolez !? Vous voulez pas ma femme en plus ?!

mandes, et il fera le nécessaire pour obtenir cela en quelques semaines. Il propose de répartir les livraisons en six convois par mois, histoire de ne pas risquer d'attirer l'attention avec une grosse cargaison... C'est certain, Romain Béren connaît le sujet !

Le seul hic viendra de la négociation des prix : Béren doit acheter la marchandise et l'acheminer ; il aura certainement à payer de surcroît des escorteurs discrets. Il compte donc avancer l'argent de son côté et se payer sur les gains des Résistants, ce qui est selon lui plus simple.

La négociation se fait avec un test avec Négocier Peu Difficile, auquel il est possible d'ajouter des niveaux en prenant des risques.

Se passer de technologie novorusse ?

Pourquoi pas, après tout... mais le marché en sera moins prestigieux. Comptez que si le marché propose cette technologie, une prime de cinquante points de Grisbi sera ajoutée tous les six mois. Cette prime sera un bénéfice net, à ne pas partager avec Béren.

En revanche, si le marché ne propose pas de gadgets, chaque année la rentabilité sera divisée par deux — on ne peut pas faire vivre une entreprise rien qu'avec des ordures recyclées.

... et intégrer le réseau Espoir

En fonction du déroulement de cette opération, les Résistants se seront peut-être taillé une place de choix dans le secteur rotterdamois : entente avec la mafia locale, relative mainmise sur le commerce novorusse de la région nord de PARENGAM, etc. Tout cela, au risque de se faire massacrer par des mafiosi ou des CRS... Cette peine mérite bien une récompense. S'ils sont bien allés jusqu'au bout, malgré la pression et les risques, Pierre, de la cellule « Maman les p'tits bateaux », prend quelques semaines plus tard contact avec eux. Il a retrouvé leur piste en s'interrogeant sur le devenir des bateaux fantômes et en se renseignant auprès des égoutiers. Dépité par le démantèlement de sa cellule, il n'a cependant jamais cessé de croire en ses idéaux. Il est désormais lié à Espoir et leur en dépeint les intérêts et activités. Il pourrait les mettre en contact, et même s'occuper de la gestion du marché avec eux, les allégeant de cette tâche... Après tout, n'est-il pas à l'origine de leur arrivée dans le secteur ? Le reste n'est que négociation et prise de contact ; cela doit se faire petit à petit, hors scénario. Le MJ utilisera la présentation du réseau fournie en introduction pour nourrir ses descriptions.

Le nouveau marché flottant sera-t-il rentable ?

Seul l'avenir le dira. Les Résistants ont en tout cas effleuré du doigt une problématique importante de la guerre menée par leurs pairs : l'argent et le commerce donnent les reins solides à ceux qui doivent se battre. Forts de cette expérience, ils devraient désormais attacher une importance majeure à la gestion de leurs points de Grisbi. C'est pourquoi tous les survivants sont récompensés par deux points de Grisbi supplémentaires acquis au gré des relations et des contacts divers.

Points d'expérience

Objectifs	Points d'expérience
Les Résistants se sont impliqués d'eux-mêmes en aidant la jeune cellule à effectuer ses premiers pas dans la Résistance	+1
Les Résistants ont négocié le marché avec le Syndicat en évitant les effusions de sang	+2
Les Résistants ont négocié le marché avec le Syndicat, au détriment de beaucoup de gens (morts inutiles, violence gratuite, etc.)	+1
Les Résistant ont créé le marché flottant	+1
Les Résistants ont obtenu des entrées en Novaya Rodina pour établir le marché novorusse	+1

RÉTRO FUTUR

« J'en aurais bouffé mon diplôme de médecine si j'en avais eu un ! »
Docteur Benway, interview dans Catgut

« Maman, les p'tits bateaux qui vont sur l'eau… »
Signe de reconnaissance de la cellule Maman les p'tits bateaux (Mouvement Espoir)

« Kon-tacttt ! »
Deviné sur les lèvres d'un des protagonistes d'un assaut, sur un film

« Vous êtes tous morts, je suis vivant ! »
Monologue proféré par une victime d'expérimentation médicale

Tous les résistants le disent : on n'oublie pas ses premières opérations.

Premières Résistances **introduit quatre nouveaux mouvements grâce à quatre scénarios originaux ayant pour cadre l'Europole. Ces opérations surgissent dans la vie des Résistants et exigent d'eux qu'ils fassent des choix cruciaux. Une fois jouées, plus rien ne sera comme avant. Pour eux, pour la Résistance et donc pour l'humanité.**

MULTISIM édition

www.retrofutur-rpg.com
© Multisim 2002
ISBN : 2-84476-136-4

13€